AMIGA NEWS

A M I G A N E W S

L'ORDINATEUR CREATIF

ISSN 0989-5450

A-news

TOUT POUR L'AMIGA®

2 ANS D'A-NEWS

OFFICIEL... L'AMIGA 3000 SERA AU SICOB!

CeBIT '90: CRS DECOUVRE UN DISQUE DUR INTERNE POUR AMIGA 500

TESTS: VORTEX ET TRUMPCARD, DEUX DISQUES DURS EXTERNES POUR 500; ET LE GENLOCK VES-1

TRACK 24, STUDIO 24 ET BIG BAND ...

L'EDITEUR AZ ET SON AUTEUR

HYPER MEDIA : ULTRACARD, CANDO, THINKER ET ... CREATIVA



AVRIL 1990 N° 24 Suisse: 7.80 FS Belgique: 185 FB Canada: 5.75 $

BNC BUSINESS NETWORK COMPUTERS

165 RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS . METRO CAMPO FORMIO
TELEPHONE : 43 36 96 97 . FAX : 43 36 06 46

LE ROYAUME DE L'AMIGA

200 M2 DE MATERIEL EN EXPOSITION SUR 3 NIVEAUX



CONFIGURATION I.C.A.O
AMIGA 3001

CARTE ACCELERATRICE 68030 . 28 Mhz
8 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 80 Mo 11 Ms
SCANNER SHARP JX-300 16 millions de couleurs
IMPRIMANTE COULEUR CANON FP-510
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR GEANT MITSUBISHI

CONFIGURATION P.A.O
AMIGA 2500

CARTE ACCELERATRICE 68020 . 14 Mhz
2 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 40 Mo
SCANNER N&B 200 DPI PRINT TECHNIK
IMPRIMANTE LASER POSTSCRIPT NEC 890
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR MULTISYNCHRO





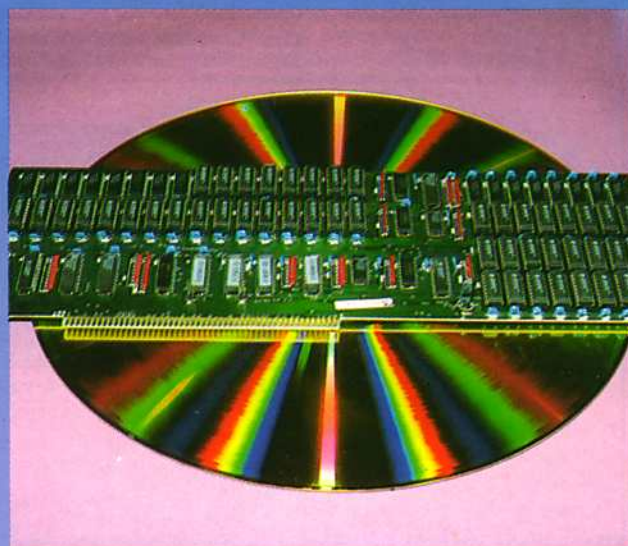
CONFIGURATION M.A.O
AMIGA 2000

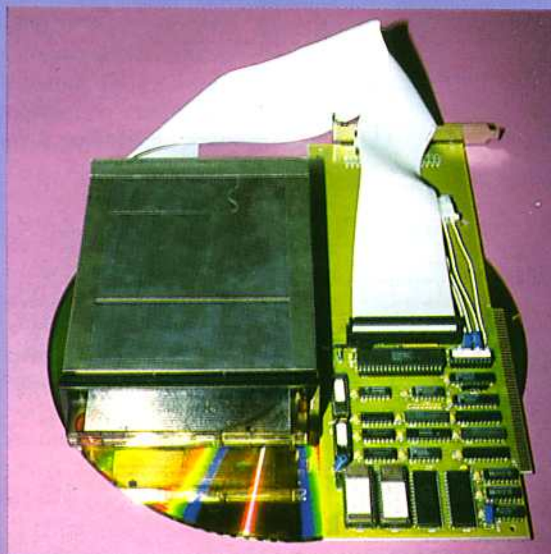
8 Mo RAM 16 BITS
DISQUE DUR CARTOUCHES 44 Mo
KORG M1
ROLAND D-50
ROLAND R8
MUSIC X

DEMONSTRATIONS UNIOUEMENT SUR RENDEZ-VOUS

CARTE EXTENSION MEMOIRE
COMMODORE A2058
ETENDUE A 8 Mo
CHIPS 100 NS

8424.00 Frs HT
9990.00 Frs TTC





LECTEUR DE CARTOUCHES
GVP IMPACT HC- SQ44K
42 Mo AUTOBOOT . 25 ms
CARTE CONTROLEUR

8424.00 Frs HT
9990.00 Frs TTC

AMIGA 2500
68020 . 14 Mhz
DISQUE DUR 40 Mo
3 Mo RAM

21914.00 Frs HT
25990.00 Frs TTC





BUSINESS NETWORK COMPUTERS

165 RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS . METRO CAMPO FORMIO
TELEPHONE : 43 36 96 97 . FAX : 43 36 06 46





ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

YEDiTO

Il faut rarement plus de 9 minutes pour faire un oeuf dur mais il aura fallu attendre près de 2 ans pour fêter le deuxième anniversaire d'ANIOUZ. Maintenant que les deux semaines de carnaval célébrant cet événement ont pris fin et que des familles entières de brasseurs pleurent leurs enfants engloutis dans le bataillon, l'heure des bilans et des bonnes résolutions approche.

ANIOUZ a plus de pages, une couleur en plus du noir, un papier qui glisse bien comme un vrai journal sérieux et professionnel et des articles dont le contenu masque à peine la beauté formelle.

Tant qu'on y est, immolons une jeune vierge et un litre de "carré de vigne" à la gloire de Commodore Amiga Inc. pour qu'ils nous bidouillent encore longtemps des amalgames électroniques à fort potentiel folklorique.

Ed: Nous regrettons les délais de distribution résultant de la grève postale.

Notre Couverture:
dessin Professional Draw
par Fredic

Ce numéro a été mis en page sur Amiga 2000avec 4 mégas RAM (carte A3001 de GVP), disque dur Quantum 40 mégas (carte GVP), carte Flicker Fixer, moniteur monochrome NEC multisync GS, les logiciels *Professional Page, Deluxe Paint III, Prowrite2, QED, DMouse, Butcher, Quarterback* et l'imprimante *Laserwriter*

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper



AMIGA NEWS

Commodore France a diffusé le communiqué de presse suivant:

"Lors du prochain SICOB, et plus précisémment le 24 Avril 1990, Commodore créera l'événement en annonçant en 1ère mondiale le lancement d'un nouveau micro-ordinateur de la gamme Amiga: l'Amiga 3000. Avec ce nouveau micro-ordinateur professional Commodore s'impose comme un challenger de taille sur le marché du multi-média".

☆ ☆ ☆

New Horizons annonce ***Prowrite version 3.0*** (disponibilité mi-avril) avec multi-colonnage; thesaurus de plus de 300,000 références croisées; interface avec Arexx; et possibilité de faire des macros mais seulement avec Arexx (avec le DOS 1.4 tout le monde aura Arexx).

L'implémentation de multi-colonnes est peu usuel, permettant la création de colonnes de texte serpentins, et pas seulement parallèles. Selon New Horizons ceci améliore encore les performances de Prowrite en matière de création de "storyboard" (résumés de séquences en production vidéo).

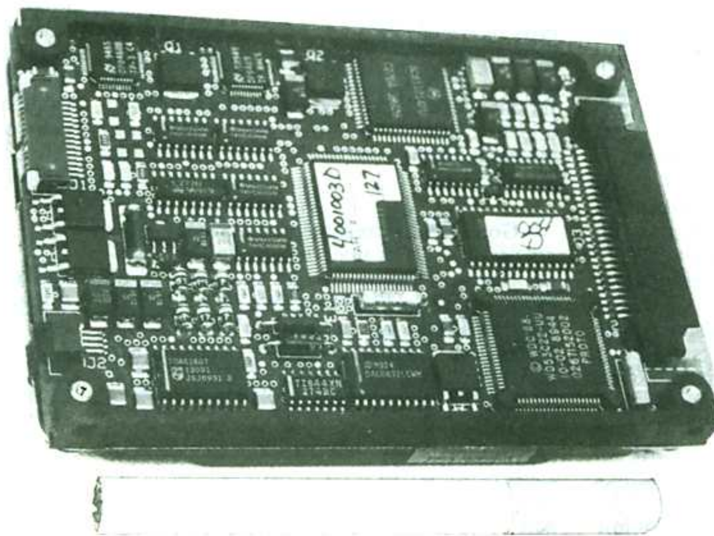
Autre amélioration: les sorties sur imprimante, avec de nouveaux réglages de densité de point, proportion aspect, et format papier (enfin!). Pour la première fois sur Amiga les fonts résidents de l'imprimante (Pica, Elite, Condensed et Wide) peuvent être imprimés en NLQ avec graphismes sur une même page en un seul passage.

Prix 175$, avec garantie "exempt de bogues"! Mais il faut 1 méga de mémoire. (*New Horizons, 206 Wild Basin Rd, Suite 109, Austin TX 78746, USA, tél 512-328-6650.) (Ed: Pour quand une version française de ce très sympathique traitement de texte?*).

☆ ☆ ☆

Un **digitaliseur son stéréo** capable d'échantillonner plus d'un million de fois par seconde est annoncé par **Bus Plus**. Le fabricant, Trilogic de Bradford, Angleterre, prétend que ce "sampler" est le plus rapide actuellement disponible et que les résultats sont superbes, surtout avec un signal de compact disque ou autre son digital.

L'échantilloneur comporte: sur le dessus, un réglage de niveau du signal d'entrée pour faciliter la connection à divers périphériques de niveau fixe en sortie, tel les lecteurs de disques optiques; et aussi un connecteur permettant le branchement d'une imprimante via l'*Automatic Printer Adaptor* de Trilogic. Avec ce dispositif il est possible de laisser brancher l'échantilloneur et l'imprimante en permanence. Dès que l'imprimante est mise "On Line" l'échantilloneur est automatiquement déconnecté. Prix de l'échantilloneur, 560F. (*Bus Plus, tél 1-45-80-05-66*)



Voici le *Giga Fix GT 20*, **premier disque dur interne pour l'Amiga 500**. Autoboot, 20 Mo, 23 ms temps d'accès, c'est un produit Gigatron. Voir le reportage sur CeBIT par Christian.

☆ ☆ ☆

Le **KCS Power PC Board** pour l'Amiga 500 à subi le test classique de compatibilité PC qui est Flight Simulator, et cela tourne sans problème. La disponibilité de cette carte qui transforme votre A500 en IBM PC turbo est toujours prévue pour ce mois d'avril chez Bus Plus.

Deux autres produits attendus chez Bus Plus, le **Flick-off** et **l'Infinity Machine** de chez IVS, ne seront pas là avant Juin. Un autre retardataire est **l'AmigaTosh Plus**, lecteur compatible Mac qui comporte des connecteurs pour les Roms A-Max. Mais **l'AmigaTosh**, lecteur compatible Mac qui se branche sur le module Amax, est disponible.

☆ ☆ ☆

Au moment de boucler le journal nous n'avons pas pu avoir chez Commodore la liste des exposants qui seront présents sur le stand Commodore au **SICOB** (23-28 avril à Paris Villepinte).

Beaucoup d'activité chez **CIS**, seule société français à se payer un stand dédié Amiga au SICOB.

Vous y verrez une présentation de ***LIVE!***, digitaliseur vidéo temps réel enfin en version PAL et avec générateur d'effets speciaux ***Invision Plus*** d'Elan Design qui permet, lui aussi, de travailler en temps réel. Les deux seront vendus ensemble au prix de 9990F TTC. LIVE! n'a pas besoin d'un genlock, mais pour permettre encore d'autres effets spéciaux il sera aussi en liaison avec le nouveau genlock VES-one de Videocomp (voir la Trame du YETi dans ce numéro).

AmigaNet, le réseau compatible-Ethernet importé par CIS, sera présenté, avec le module pour Amiga 500.

La démo qui attirera sûrement le plus de monde sera celle de la carte expérimentale **GVP 68030 à 40MHz** dont il n'existe que trois exemplaires au monde et dont nous espérons vous donner un mini-test le mois prochain.

L'expérimentation est achevée pour la carte accélératrice GVP à **33MHz**, qui est maintenant en vente au prix de 31000F TTC avec 4 Mo de RAM 32-bits (36100F avec disque dur Quantum 40 Mo). Le RAM sur cette carte est de 70ns au lieu de 80ns sur la carte à 25MHz (et seulement 60ns sur la future carte à 40MHz). Quatre Mo de RAM supplémentaires coûtent 9500F.

Pour ceux qui ont déjà acheté une carte à 25MHz, CIS proposera (après le SICOB) une remise à niveau à 28MHz gratuitement. Il sera aussi proposé bientôt une mise à niveau payante pour passer à 33MHz (prix non encore fixé).

CIS montrera une version béta de son premier logiciel 100% "fait maison", le ***Music Management Unit***. C'est un logiciel de digitalisation et trackerisation compatible SoundFX et SoundTracker.



HANNOVER MESSE CeBIT '90
Welt-Centrum Büro · Information · Telekommunikation
21. – 28. MÄRZ 1990

AMIGA NEWS

ALLEMAGNE: Du 21 au 28 Mars 1990 a eu lieu le **CeBIT 90 à Hanovre,** Allemagne Fédérale. Pour vous donner une idée sur cette exposition de l'informatique et de la télécommunication, je vous donne quelques chiffres: plus de 4000 exposants pour une surface de 267 000 m2. Ce qu'il faut retenir en substance c'est qu'après Cologne le CeBIT, pour un Amigaïste, n'a plus beaucoup d'intérêt.

Intérêt? Si quand même et malgré tout!

L'inauguration par le Président des Etats Unis... **La Toyota Jackson,** coup médiatique de Epson... l'hélicoptère de l'aéroport à l'expo pour 320 Fr... le taxi pour 87 Fr... les nombreux resto sur place... Irving Gould le Grand Chef de Commodore International... l'Amiga 3000... le laptop (un Amiga portable)... J'ai pas vu ! Tout ça je l'ai loupé. Comme toujours beaucoup de promesses de constructeurs n'ont pas été satisfaites. Voici un type de conversation à un stand :

MOI : *le Chnurtop qui était prévu pour le CeBIT, il est où ?*

EXPOSANT : Et bien, nous avons fait des modifications car nous n'avions pas le bon matériel, maintenant ça va.

MOI : *C'est pour quand et à quel prix?*

EXPOSANT : Bientôt... nous pensons que le produit pourrait se trouver sur le marché fin avril. A une condition, c'est que les modifications fonctionnent et que les tests soient positifs...

MOI :...

Le stand **Commodore** montrait un Amiga **transputer** mais qui est toujours un prototype. Ah! J'occulte volontairement le côté PC de Commodore.

Dans la série "*continue tout seul, moi j'en peux plus*" un beau **C64** montrait ses capacités face à des PC et Gold Disk *Moviesetter, Comicsetter* et *Pagesetter II* (prix 685 Fr). Du côté plus pro, une démonstration de **ImageMaster 2000** de **Micro-Bio-Tec-Brand** qui est un analyseur d'images digitalisées utilisable pour des contrôles de qualité, surtout dans le domaine biologique et médical. Il y avait aussi *Newio 3.0* dont la nouveauté consiste en un zoom et un éditeur d'éléments électroniques. C'est **Alphatron** qui présente deux versions de ce programme. La première en standard à 2400 Fr pour un format de platine de 160 x 100 mm. La version développeur pour 5200 Fr multiplie le format par quatre.

Promenons nous dans les hall... A la recherche des produits pour Amiga.

Kawai a présenté un système pour musique. A côté d'un Amiga 500, un clavier 16-bit avec 61 touches normales, une interface MIDI avec un IN et deux OUT avec des softs de Steinberg.

Panasensor exhibait des maquettes de type guerre des étoiles avec une caméra de haute précision pilotée par l'Amiga, ceci dans le but de réaliser des effets spéciaux. Ils ont confectionné une liaison RS 232 avec une RS 422. Cela permet de brancher une table de mixage vidéo de Sony, Panasonic ou JVC.

Gold Disk a présenté ***Professional Page en version 2.0*** et une version de Professional Draw. Prix de PPage 5100 Fr, et de PDraw plus de 1700 Fr. Cette nouvelle version de PPage ne sortirait qu'en été. Vous savez que Pagesetter II se pose comme concurrent de PageStream.

VidéoLoft a présenté *Megatape-A* et *Infra*. Pour 540 Fr le premier permet d'utiliser une cassette vidéo en mémoire de masse, ce qui est excellent pour un Backup. En liaison avec Infra, au même prix, l'Amiga envoie des signaux infra rouge pour piloter un magnétoscope.

Vortex a présenté son nouveau disque dur Vortex Athlet pour un 2000 en autoboot et autoconfigure à partir du Kickstart 1.2. Ce disque dur est livré avec un contrôleur IBM PC AT avec temps d'accès de 25 ms. Le plus petit modèle fait 40 MBytes puis 90, 130 et 170. On peut rajouter deux ou quatre MBytes de RAM reconnues automatiquement et sans Wait-States.

Kupke Computertechnik a présenté un lecteur super-slimline qui n'a que 19 mm de hauteur, de même qu'un disque dur SCSI en 16 bits de bus sans accès DMA pour une vitesse de transfert de 800 KBytes par seconde et une capacité de 40 à 300 MBytes. Il est évident que ce produit reconnait le microprocesseur qui se cache sous le capot de votre Amiga.

Gigatron m'a agréablement surpris avec son **disque dur interne** de 20 MBytes pour l'Amiga 500. Ce qui est surprenant c'est qu'il a la taille d'un paquet de cigarettes. Son installation est toute simple : on ouvre le capot, on retire le 68000, on fixe une petite platine sur ce support et on remet le 68000. Puis on passe le câble plat que l'on branche sur ce disque dur fixé sur la tôle de protection. Tout ça pour l'équivalent de 3500 Fr (*Ed: mais n'oubliez pas que les prix en allemagne sont toujours inferieures au prix en France...*) Je me suis laissé dire qu'un autre de 40 puis de 60 MBytes serait en fabrication. Quant au **laptop**, c'est en cours.

Combitec Computer avait une carte équipé d'un processeur 68000 à 14 MHz avec un minimum de 256 KBytes de RAM statique. Sur ce stand on m'a dit que les **OMTI** 5520 et 5528 sont refabriqués pour 590 Fr et 620 Fr, livrables avec une carte autoboot de 440 à 450 Fr selon l'Amiga. J'ai vu l'émulateur ST pour Amiga tourner sur un 2000 avec le TOS 1.0 (les autres versions sont utilisables). L'exposant m'a dit qu'il voulait que l'émulateur serve exclusivement à utiliser les programmes pro comme Calamus qui n'existe que sur ST. Les jeux ne l'intéresse pas. Son prix: 2000 Fr.

Quand les bruits courent...

J'ai entendu que le premier **clone Amiga** serait en stade final. Il s'agirait d'une entreprise... Taiwanaise (étonnant non !) qui a pensé faire l'inverse de Commodore : prendre un AT avec un Bridgeboard Amiga et une vitesse de Turbo.

Moi je n'étais pas au DEVCON à Paris, Bruce et Rapido y étaient et ne peuvent rien dire (*A-News* n 23, page 8, ligne 10). Je vais vous dire ce que j'ai appris sur l'Amiga 3000 en lisant le journal allemand *Amiga Welt*. Selon ce journal le 3000 aura le système 1.4, le nouveau Chip Set (ECS), deux MBytes de Chip-RAM avec possibilité de plus, deux modes supplémentaires (SuperHires et Productivity-Mode), ça je le savais déjà. Pour mémoire, le SuperHires atteint 1280 points horizontaux avec quatre couleurs parmi 64. Le Productivity-Mode double la vitesse d'affichage et permet 400 lignes non entrelacées. En mixant les deux modes, on obtient une image 640 x 400 avec 4 couleurs parmi 64 non entrelacées. En clair, un écran Workbench en haute résolution sans scintillement. C'est maintenant que cela devient intéressant. Ce nouvel Amiga aura un look approchant du 1000.

Le fait d'avoir révélé quelques informations sur le 3000 va poser des problèmes à la rédaction de Amiga Welt. (*Ed: Nous ne faisons strictement aucune commentaire sur ces "revelations" d'Amiga Welt que nous publions pour votre divertissement; mais vous saurez tout dans un mois...*)

Ainsi se termine mon escapade au CeBIT 90 de Hanovre et peut-être à celui de 91.

Christian Sager

Und jetzt ein Wort an die Deutsche Presse für Amiga die mich gut empfangen hatte auf der CeBIT 90, ins besonders Petra Gottschalk (*Amiga Welt*) und Andreas Krämer (*Kickstart*) die trotz mein schwierigen Ausdruck viel Geduld hatten und, ach ja, Martin Schlöter (*Toolbox für Amiga Dos*) auch. Bei Markt & Technik, Chip, C't, konnte ich kein Amigaïst treffen... der Heimweg !

(Bitte fehler entschuldigen... mit mehr Zeit und viel Ubung...)

Auf wiedersehen... bis bald...



AMIGA NEWS

Enfin, la nouvelle version de l'Impact 500 de GVP (jusqu'à 4 Mo de RAM) et la carte mémoire Octabyte de Spirit Technology (pour A2000, configurable en 2, 4, 6, ou 8 Mo) seraient présentés.

☆ ☆ ☆

Vous avez le *VirusX version 4.4?* **C'est un faux,** vous pouvez le jeter et le remplacer sur votre Workbench par la version 4.0. C'est Steve Tibbet lui-même qui a averti tout le monde sur les messageries électroniques américaines. La version 4.4 est en fait le vrai v4.0 légèrement modifié par un amateur, il n'a pas l'air méchant mais on ne sait jamais...

Au sujet de la fiabilité des Virus Killers Xavier Leclercq note que le BGS9 Virus (coquille) est parfaitement traité par VirusX4.0. "Par contre, il ajoute, je ne peux pas en dire autant d'un Public Domain qui se veut Virus Killer, le ***Zéro Virus***, qui voulait détruire un de mes fichiers le prenant pour un "Virus coquille" alors qu'il n'en était rien!"

Steve Tibbet signale que le Mighty Byte Warrior (DASA) ne fonctionne pas avec les ROMS 1.3. Ajoutons au DASA le (c)Rack Right by DiskDoctors qui sous 1.3 refuse de se placer en mémoire. Le seul moyen de relancer la machine est alors de l'éteindre puis la rallumer. Vous avez dit Virus?

☆ ☆ ☆

Vu dans Amazing Computing: Compugraphic annonce qu'il a signé un accord avec Commodore pour l'incorporation de son système "Intellifont" dans le Workbench. C'est à dire que l'Amiga aura un jour l'equivalent du "Display Postscript" sur l'ordinateur Next.

Adobe Systems annonce la publication d'"Adobe Type 1 Font Format", et le "Postscript Language Reference Manual". L'ensemble des spécifités du langage Postscript sont désormais disponibles et font de ce langage un standard ouvert.

☆ ☆ ☆

Dans le **FRAUG**-journal No 6 (Jan-Fév 1990) on trouve (en plus d'un article très intéressant sur le Postscript par YinYang) les formulaires d'une **pétition** destinée à "montrer qu'un utilisateur Amiga sait taper du poing... même en France".

Les revendications sont au nombre de trois:

"● Pour une traduction en français de tous les logiciels sur le marché;

● Pour une baisse des prix des logiciels et périphériques;

● Pour des revendeurs compétents et un service commercial digne de ce nom."

FRAUG propose pour que "tout cela change, pour ne plus servir de 'pigeon', de signez et faire signez cette petition: parlez en autour de vous, déposez la chez votre revendeur, dans votre club, faites en des photocopies...

"Il faut que cela soit un grand mouvement d'utilisateurs mécontents car cette pétition sera adressée aux fournisseurs de logiciels et de matériels, tant en France qu'à l'étranger".

Dans ce numéro, FRAUG révèle enfin



AMIGA NEWS

(ou presque, puisque le chiffre a du mal à se prononcer) le nombre de ses adhérents: "à peu près entre 450 et 500 bienheureux batraciens adeptes de l'Amiga".

(FRench Amiga User Group, BP 64, 64202 Biarritz cedex, tél 59-41-17-91).

☆ ☆ ☆

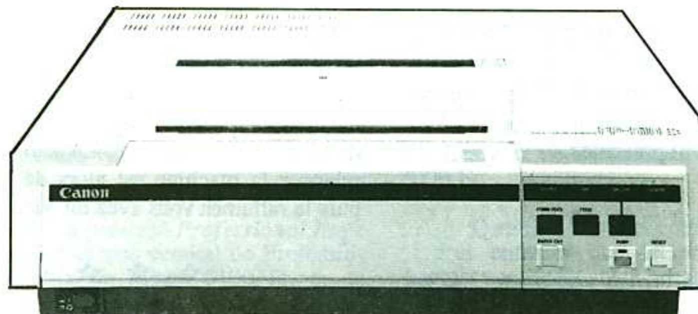
HX68, un assembleur 68030, est annoncé par **Lake Forest Logic Inc** au prix de 120$. Parmi ses caractéristiques: Metacomco compatible single pass 680x0 macro assembleur incorporant plus que 20 optimisations pour code 680x0; soutien pour tous les instructions et registres 68010/68020/68030, 68851/68030 MMU, 68881/68882 FPU; assemble vers exécutable ou standard Amiga object module; linker BLink compatible; runtime FPU émulateur; port ARexx...Les possesseurs de C.A.P.E. 68k peuvent envoyer la disquette d'origine et 45$ pour recevoir un système développeur HX68 (jusqu'au 4 juillet). (Lake Forest Logic, 28101 Ballard Rd, Unit E, Lake Forest IL 60045, USA, tél 708-816-6666)

☆ ☆ ☆

PARIS: **Atelier Numérique** est une société d'ingéniérie de l'image numérique rassemblant des graphistes, des informaticiens et des praticiens de l'entreprise. Elle propose des stations graphiques de sa conception, entre autre à partir de l'Amiga 2000.

Atelier Numérique propose *ICAO*, logiciel professionnel pilotant l'imprimante **Canon FP-510** à partir de l'Amiga 2000 ou 500. Selon la doc, son ergonomie et sa facilité de réglage des couleurs permettent une mise en page simple.

Parmi ses caractéristiques: images IFF jusqu'à 16 millions de couleurs; affichage des images en couleurs, ou en niveaux de gris pour les images de plus de 32 couleurs; résolution de l'image limitée uniquement par la mémoire de l'ordinateur; affichage simultané de la palette; réglages par potentiomètres, saisie clavier ou à la souris; coupe du papier gérée par logiciel; réglage de la position de l'image horizontalement et verticalement, pixel par pixel, ou en mode millimétrique; répétitions de l'image; aggrandissements par multiplication entière des pixels (hauteur-largeur indépendantes); aggrandissements millimètriques, avec ou sans algorithme gérant les couleurs des pixels périphériques, pour assurer un meilleur "lissage" lors des aggrandissements; découpe précise d'une zone de l'image; impression de l'image en 256 couleurs parmi 16 millions; sauvegarde de l'image aggrandie ou de la zone sélectionnée; modification des couleurs en Rouge/Vert/Bleu, Cyan/Magenta/Jaune, et Hauteur/Saturation/Valeur.



Canon FP-510

Le temps d'impression sur Canon FP-510 est d'environ 30 secondes pour une image 320 x 256. La résolution de 160 dpi peut sembler peu, mais ceci est largement compensé par les 256 couleurs simultanées d'une palette de plus de 260 000 couleurs imprimables. Les résultats sont superbes. (Atelier Numérique, 10 av Parmentier, 75011 Paris, tél 1-40-24-17-51, FAX 1-40-24-27-78).

☆ ☆ ☆

DIJON: **I.D.V.O.** est une équipe de jeunes réalisateurs et infographistes dijonnais qui propose une série de services pour des utilisateurs professionels de l'Amiga:

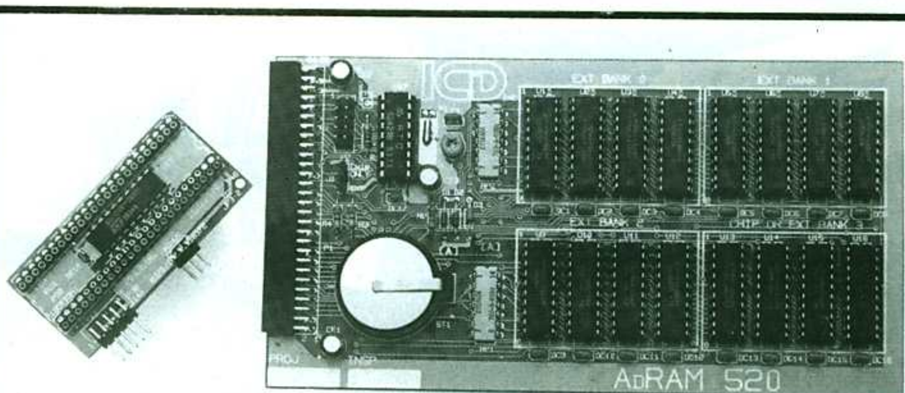
- Création graphique et animation (soft ou assembleur) 2D et 3D;
- Digitalisation
- Shooting diapos
- Montages vidéo (8mm/Umatic SP/Beta SP)
- Présentations
- Business graphics
- Masterisation de vos créations en BETA SP composantes (excellente qualité d'image).

Parmi les productions d'IDVO on trouve un reportage "Chalon dans la Rue" pour la mairie de Chalon sur Saone, une bande annonce "Recherche Père Noël désésperement" pour la compagnie Patchi (Oct 88), et une création vidéo "1789 Vu Par..." (Mai '89).

(IDVO/Ch;Dezert, 9 Petite rue du Suzon, 21000 Dijon, tél 80-55-52-36/80-43-03-98)

☆ ☆ ☆

Suite des News page 50



WASHINGTON DC A L'AmiEXPO à Washington le mois dernier la société ICD a montré cette nouvelle carte interne d'extension mémoire pour Amiga 500, l'AdRAM 520.

Comme le Minimax de Gigatron, AdRAM permet d'ajouter jusqu'à 1.8 Mo de RAM avec l'Agnus standard et jusqu'à 2.5 Mo (en total) avec le Super Fat Agnus.

(ICD Inc, 1220 Rock St, Rockford Il 61101.)



DEUX DISQUES DURS POUR AMIGA 500

*Ce mois-ci, une fois passées les réjouissances de l'aniversaire (deux ans déjà...), je me suis lancé dans les tests de deux disques durs pour Amiga 500: le **Vortex** et la **Trumpcard 500**. Ces deux systèmes proposent des avantages bien différentes: à vous de choisir laquelle s'accord le mieux avec vos besoins.*

La différence majeure, outre le standard adopté (SCSI pour le Trumpcard, ST506 pour le Vortex), est que le Vortex est un système "fermé" alors que la Trumpcard est un système "ouvert" qui permet l'utilisation de 7 périphériques SCSI dont en particulier les disques durs amovibles SYQUEST.

Le Vortex, de son côté, s'adapte facilement sur plusieurs ordinateurs (Amstrad PCW, IBM...), possède un "passthru" du bus Amiga, et propose la possibilité d'autoboot sur un Amiga équipé des ROMs 1.2!

Le Vortex Version 1 que nous avons testé ne permet pas d'ajouter de la RAM supplémentaire mais Guillemot annonce la disponibilité imminente d'une version qui permettra l'addition de 2 à 4 Mo (en paliers de 2 Mo) incorporé dans la "Personality Module".

Pour la **Trumpcard** vous pouvez loger dans le boîtier, en supplément, la carte *Meta 4* qui rajoute de 0 à 4 Mo de RAM. Cette carte est compatible avec les connecteurs dans l'Amiga 2000, et si vous décidez un jour d'échanger votre A500 contre un 2000 vous pouvez utiliser votre mémoire dans la nouvelle machine. Ceci est vrai aussi pour la carte interface SCSI Trumpcard lui-même et l'unité de disque dur, à partir de laquelle, moyennant l'achat d'un kit chez Bus Plus (prix 270F), vous pouvez vous créér un "hardcard" pour A2000.

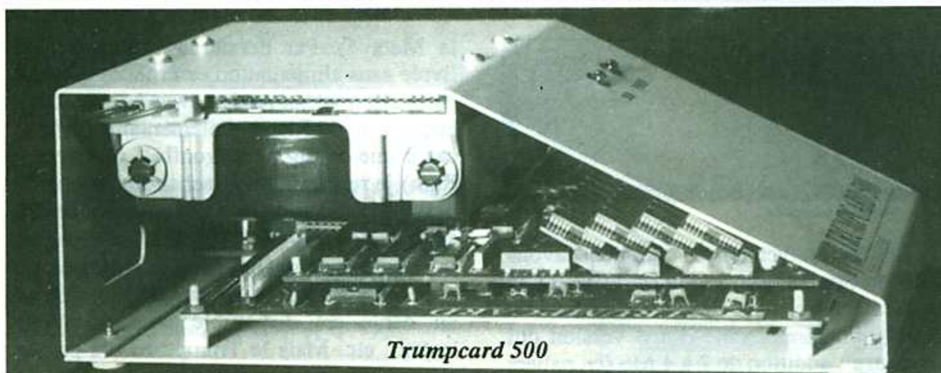
Quel bonheur intense m'a envahi quand mon WorkBench a affiché près de 5 Million d'octets! (3 Mo en interne et 2 Mo sur la Meta 4). Par défaut la Trumpcard est livrée sans alimentation externe, ce qui peut convenir pour un Amiga avec 1 seul lecteur et pas trop de Ram supplémentaire. Dans le cas d'une config plus "gonflée" (2 drives + Ram) je recommande l'achat de l'alimentation externe qui évitera de faire surchauffer celle de votre 500 (prix 900F).

Le Trumpcard est équipé (sur la carte) d'un connecteur SCSI supplémentaire, et un câble est disponible pour deuxième lecteur, etc. Mais le Trumpcard n'a pas de connecteur de continuation du bus de l'Amiga (passthru).

Le **Vortex** présente l'intérêt d'être adaptable sur d'autres machines moyennant l'achat d'une interface ("*Personality Module*") pour un prix (environ 2000F) largement inférieur à celui du système complet. Les modules actuellement disponibles sont pour Amstrad PPC512/PPC640, PC1512/PC1640; Amstrad PCW8256/85-12/9512; PS/2 model 30, PC-compatibles; Schneider Euro PC; et Amiga 500 et 1000.

Dans le cas de l'Amiga cet argument me semble peu convaincant, pour deux raisons: Tout d'abord parce que ceux qui ont un Amiga le garde (enfin en général) (*Ed: Alors mon ami Marcel n'est pas typique. Il en est à son troisième PC,*




Trumpcard 500

n'ayant jamais pu s'adapter à son deuxième Amiga... Il est fort probable qu'après son premier Mac il reviendra à l'Amiga, mais en tous cas (sauf Mac) le Vortex aurait très bien fait son affaire).

Deuxièmement, les vrais concurrents de l'Amiga dans les mondes graphiques et professionnels sont le MAC et le PC. Le Mac et beaucoup de PC AT acceptent le standard SCSI et donc le disque dur de la Trumpcard (comme celui des autres interfaces SCSI sur Amiga) peut aussi être récupéré pour être utilisé sur un PC équipé en SCSI ou un MAC.

De plus, vù les possibilités de compatibilité avec A-MAX de la Trumpcard (la carte contrôleur utilise la même puce que le MAC) on peut brancher directement un disque dur SCSI formaté avec la Trumpcard en émulation MAC sur un MAC, et ce dernier doit le reconnaître et même être capable d'aller relire les données qui sont dessus (seulement ceux de la partition MAC, bien sûr).

Une légère critique: le Vortex possède une prise au standard teuton qui ne rentre pas dans nos bonnes vieilles prises franchouillardes normalisées NF, il faudra vous trouver un adaptateur chez le quincaillier du coin, ce qui ne devrait pas être insurmontable.

Pour compenser ce léger handicap, le VORTEX est capable d'autobooter même si vous ne disposez que du KickStart 1.2. En plus, il s'adapte sans problème sur l'Amiga 1000. Le "personality module" dispose de deux connecteurs identiques, un devant et l'autre à l'arrière, pour faciliter le raccordement avec l'unite centrale, que ce soit un A500 ou un A1000. (*Ed: J'ai lu dans "Transactor" qu'il est possible d'enficher un disque dur A590 de Commodore sur le bus de l'A1000, à condition de l'équiper d'un petit miroir pour pouvoir voir le témoin d'activité disque... Peut être le Trumpcard 500 aussi...?*) Le disque dur Vortex est installé dans un boîtier très design et est refroidi par un ventilateur qui est pour le moins discret, en tous cas par rapport à celui d'un 2000

Des tests effectués, il ressort que ces deux modèles sont à peu près équivalents du point de vue des performances, qui sont d'ailleurs plus que raisonnables. Le Vortex est livré avec un disque dur plus rapide que celui que nous avons testé sur la Trumpcard, mais comme le contrôleur SCSI est plus rapide, les choses s'équilibrent avec un léger avantage sur les transferts de gros fichiers pour la Trumpcard. Bien sûr le système IVS peut être utilisé avec un drive QUANTUM ce qui en augmentera considérablement les performances, de même que le prix de revient.

En ce qui concerne les documentations, les deux modèles sont fournis avec des fascicules en français qui expliquent, (bien que les disques durs soient livrés utilisables directement), les opérations à effectuer pour installer, formater et partitionner votre disque dur. La seule différence est que chez IVS tout est intégré au TCutil alors que chez VORTEX nous avons droit à des utilitaires séparés.

Les deux types de softs sont aussi efficaces et faciles à utiliser l'un que l'autre et sont à la portée de tous pourvu qu'òn se donne la peine de comprendre comment fonctionne le partitionnement d'un disque dur. Le disque dur Vortex n'est pas autoparc; un logiciel de parquage est fourni pour stabiliser la tête en cas de transport.

-Roméo Rapido



Vortex System 2000

RESULTATS TESTS

Trumpcard 500

FABRICANT: IVS (USA)
DISQUE DUR: Seagate ST157N 48 Mo
Temps d'acces 40 ms
CONTROLEUR: SCSI
AUTOBOOT: oui en 1.3
PRIX EN FF AU 1-12-1989: Carte + boîtier 2700F, configuration testé 8400F
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: BUS+, 41 rue Barrault, 75013 Paris, tél 1-45-80-05-66, FAX 45-88-63-82

RESULTATS DE DISKPERF:
CREATION DE FICHIERS/SEC: 11
SUPPRESSION DE FICHIERS/SEC: 15
RECHERCHE DE REPERTOIRE/SEC: 91
DEPLACEMENT/SEC: 63
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 27306 E 25700
4096: L 119156 E 93622
8192: L 154202 E 93622
32768: L 174762 E 124830

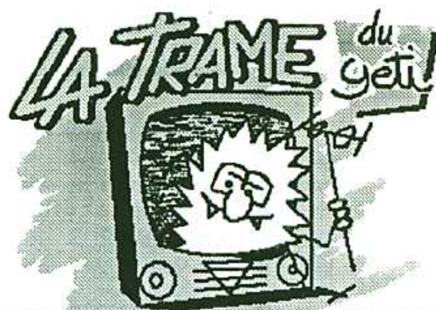
CHARGEMENT DE:
ProPage: 28
Prowrite: 20
Sculpt-Animate 4D: 8
Abasic: 4

Vortex System 2000

FABRICANT: VORTEX
DISQUE DUR: Western Digital 20 Mo
Temps d'acces moyen 30 ms
CONTROLEUR: ST506
AUTOBOOT: oui en 1.3 ET 1.2
PRIX EN FF AU 1-12-1989: 4990F
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: Guillemot International, BP2, 56200 La Gacilly, tél 99-08-90-88, FAX 99-08-94-17

RESULTATS DE DISKPERF:
CREATION DE FICHIERS/SEC: 7
SUPPRESSION DE FICHIERS/SEC: 25
RECHERCHE DE REPERTOIRE/SEC: 94
DEPLACEMENT/SEC: 75
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 54613 E 22995
4096: L 74898 E 54613
8192: L 93622 E 60963
32768: L 109226 E 63937

CHARGEMENT DE:
ProPage: 28
Prowrite: 20
Sculpt-Animate 4D: 10
Abasic: 5



Le problème avec les plats exotiques, c'est qu'il y a toujours quelqu'un qui n'aime pas ceci, cela, la confiture de queues de crevettes, l'after-shave de sa voisine. Pourtant, lorsque d'un avis quasi général, l'équipe d'ANIOUZ m'a demandé de faire la tambouille d'anniversaire, ils devaient bien se douter que je n'allais pas me laisser tenter par la simplicité d'une boîte de cassoulet. Je m'étais fendu d'un plat traditionnel, reflet de mes acquis culturels profonds.

le SHIH TZU TANH KSE CHO (plat typique de chez moi)

Pour 10 personnes et un faux vietnamien, il faut :

- un SHIH TZU de 4 à 6 ans non désossé
- 500 grammes de riz collant (si vous n'avez que du uncle ben's, ajoutez y quelques gouttes de néoprène)
- une bombe d'insecticide "RAID" ou toute autre marque mais à la citronnelle.
- une marmite à pression SEB marron claire d'après 1978.

Munissez vous également de quelques légumes dé saison pour vos convives conformistes ou végétariens, d'épices capiteuses aux saveurs enivrantes, d'une bouteille de FANTA pour accélérer l'oxydation des gazs rares et éloignez tous les objets ayant une quelconque valeur sentimentale, supposée ou constatée par un expert...

Let's go et millault

C'est peut être la première fois que vous préparez un SHIH TZU; je commencerai donc par un peu de technique. Le SHIH TZU est le chien sacré du Tibet. On en consomme exclusivement le samedi car une cure de 24 heures au bicarbonate suffit à peine pour permettre de se présenter sur ses deux jambes au bureau le lundi matin. Les vieilles charcutières séniles l'apprécient à cause de sa ressemblance avec une pantoufle MONOPRIX. Les enfants l'apprécient à cause des petits cris désespérés qu'il pousse quand on lui arrache les pattes avec une paire de tenailles.

Commencez par enfumer le SHIH TZU avec l'insecticide. Ceci, outre le fait de calmer les piaillements du pénible animal, donnera un léger goût acidulé que l'on ne retrouve pas dans la potée aux choux. Le SHIH TZU sera délicatement introduit dans l'autocuiseur préalablement rempli au quart d'eau salée où baignent les légumes. Utiliser la bombe d'insecticide pour caler le SHIH TZU debout dans la cocotte car ce sont les os, riches en sels minéraux et en oligo éléments, qui constitueront la structure de ce plat garanti pour résister à tout événement sismique ou à une invasion extra-terrestre format standard. Une fois la bestiole calée, assommez-la avec des boulettes de riz collant en visant les narines. Parachevez la mise en place de quelques coups de couvercle bien ajustés en évitant d'abîmer le joint ou le sifflet. Finissez la préparation comme pour un flan ALSA et laissez mijoter à feu plein pot pendant 4 à 6 heures.

Si la cocotte ne s'est pas mise à fondre, on dit que c'est réussi. Servir avec un cocktail VODKA-SYNTHOL.



VES-ONE

un genlock teuton de l'ouest.

Ce mois-ci, j'ai brutalement manipulé les divers boutons du genlock VES-ONE de VIDEOCOMP en y injectant du PAL et du Y/C pour voir la couleur que ça prendrait.

Je vous avais parlé de ce genlock dès mon retour de l'AMIGA 89 à Cologne où il était omnipresent sur les stands. Il est désormais importé en France par la division vidéo de la branche audio-visuel de la belle société CIS qui, si elle n'a pas été déplacée par le glissement imprévisible d'une plaque tectonique, se situe au 571 du Cours de la Libération à Talence près de Bordeaux (Tel 56-374-378).

Il est étonnant de noter à quel point un teuton peut concevoir un genlock différement d'un cow boy recyclé. Le VES est intégralement externe à la miga - c'est une solution peu esthétique mais plus raisonnable - et se présente sous la forme d'un gros boîtier pupitre entièrement réalisé dans un métal que lui envient beaucoup de fourgons blindés. Il permet de synchroniser la miga sur un signal composite PAl ou du composantes Y/C et peut sortir le mélange final Amiga-Video dans ces deux standards totalement indépendamment du standard de référence. Cela permet, par exemple, de prendre un camescope Hi8 comme source et d'enregistrer le résultat incrusté, titré et colorié en VHS Pal. C'est le seul genlock équipé d'un système de correction de signal tant pour la référence que pour la miga. Des réglages de lumière, couleur et gain directement accessibles par une série de potentiomètres permettent de faire correspondre les deux images que l'on incruste. C'est également le seul genlock à disposer d'origine, en plus du fondu, de volets analogiques en sapin véritable (vertical, horizontal, rond). Ces volets sont superposables et permettent de produire des enchaînements fignolés sans recourir aux possibilités d'autres matériels. Les fondus et les volets peuvent être réalisés manuellement (deux potentiomètres linéaires) ou automatiquement par une touche "take" qui réalise l'effet sélectionné dans un temps variant de 1 à 3 secondes (réglable via un potentiomètre). Enfin, le VES est équipé d'un module DIGI-VIEW GOLD 4.0 et d'un système de filtrage RVB automatique de la source (qu'elle soit PAL ou Y/C).

Le VES n'est pas une réussite esthétique mais il a oublié d'être bête.

A l'usage, j'ai apprécié les possibilités de correction qui permettent de tomber les couleurs de l'AMIGA quand on incruste sur des images sous-exposées. Les potentiomètres sont un peu légers mais remplissent correctement leur fonction. Le fait de disposer directement de fondus et de volets sur le genlock donne tendance à abuser de ces effets d'enchainements mais s'avère vraiment pratique, même en complément d'autres appareils de trucage. L'automatisation des fondus est également une fonction pratique; je regrette seulement que la durée d'enchainement maximum soit de 3 secondes. Le digi-view intégré permet de réaliser des digits superbes sans avoir à se faire une séance déconnexion-reconnexion qui, si elle fait bien rire la premiere fois, finit toujours par lasser et limiter l'ardeur digitalisante de l'opérateur.

D'après ce que j'ai pu voir rapidement, le signal composite en sortie est parfaitement en phase et le niveau du burst est aux normes. Pas de problème côté Y/C malgré une perte logique de résolution sur l'image de référence. L'ensemble du travail, tant incrustation, effets, que le signal, est plus que correct ce qui est quand même relativement normal pour un genlock dont le prix public est de 16500 francs.

VHS SECAM

60 minutes

Les Editions du Syllogisme vous offrent l'occasion de vous payer une overdose de délires audio visuels gesticulants à teneur garantie en Amiga véritable grâce à une cassette VHS SECAM d'un beau noir profond contenant une bande magnétique enroulée sur une bobine. Cet objet s'appelle PIXEL PARTY et il est signé par les startistamigas les plus connues de ce côté du pécos : Charles ANCE, Marine ARGUILLIERE, Jean-René BADER, Frédéric BOULLIER, Christian DEZERT, Larry FLASH, Hervé GODREUIL, Vero GOYO, Serge GUELLEC, Serge HAMMOUCHE, JF-JAFFEUX, Jean-Jirou NAJOU, KK (?!??), Jérôme LEFDUP, Olivier MAILLARD, Raymond QUAI, Ed SYLLO et Michel WELTERLIN. La subtile variété des images, les concepts les plus débridés, les musiques trépidantes combleront vos terminaisons nerveuses et agrémenteront votre intérieur. Au lieu de dépenser 170 francs dans des câblages risqués, des liaisons dangereuses, des jeux minables ou des disquettes vierges, mettez les dans une tirelire et envoyez-la au syllogisme.

Tant qu'on en est à se parler cassettes, je remercie les jeunes de La Rochelle et leur Maison qui m'ont expédié, avant cette sympathique grève des postes, une cassette contenant les élucubrations du déjà nommé Hervé GODREUIL et de Bruce KREBS, un autre crobardeur conceptuel. C'est beau mais je ne peux pas vous le montrer car votre numéro d'*A-News* ne lit pas le VHS.

UN GUIDE

pas marabout.

J'ai eu entre les pattes ce que je pense être le premier bouquin exclusivement consacré à la miga et la vidéo : AMIGA DESKTOP VIDEO GUIDE de Guy WRIGHT chez ABACUS. Les plus perspicaces d'entre vous auront remarqué que le titre de cet ouvrage est en anglais. Ce qui est navrant, c'est que TOUT ce livre est en anglais. L'auteur, lui, est américain mais maîtrise néanmoins l'anglais ce qui peut expliquer qu'il utilise cette langue pour écrire. Ce bouquin fait 250 pages, index compris, et il n'y a pas beaucoup d'images.

Le premier tiers du livre est consacré à une explication théorique des bases de la vidéo : standards, formats, connectique, technique d'enregistrement. Le deuxième tiers passe en revue les possibilités de la miga en vidéo et présente les solutions techniques actuellement disponibles (en NTSC, bien sûr). Le troisième tiers présente des configurations standard alors que le quatrième tiers raconte toutes les jolies choses que l'on pourra faire lorsqu'on se sera ruiné.

Ce bouquin est une espèce de guide de l'acheteur de matériel vidéo pour la miga. Je l'ai trouvé un peu trop vaporeux sur certains problèmes concrets (problèmes de perte de qualité en générations, nécessité de capacités RAM et Disque Dur de la miga en vidéo) et carrément pas engagé sur la qualité des matériels disponibles.

L'important est que vous sachiez que cela existe mais, si la soif de comprendre la vidéo vous ronge, je vous conseille de lire VIDEO CAMERA, chez votre libraire chaque mois, qui a l'avantage d'être plus concret question matos et plus français question lecture.

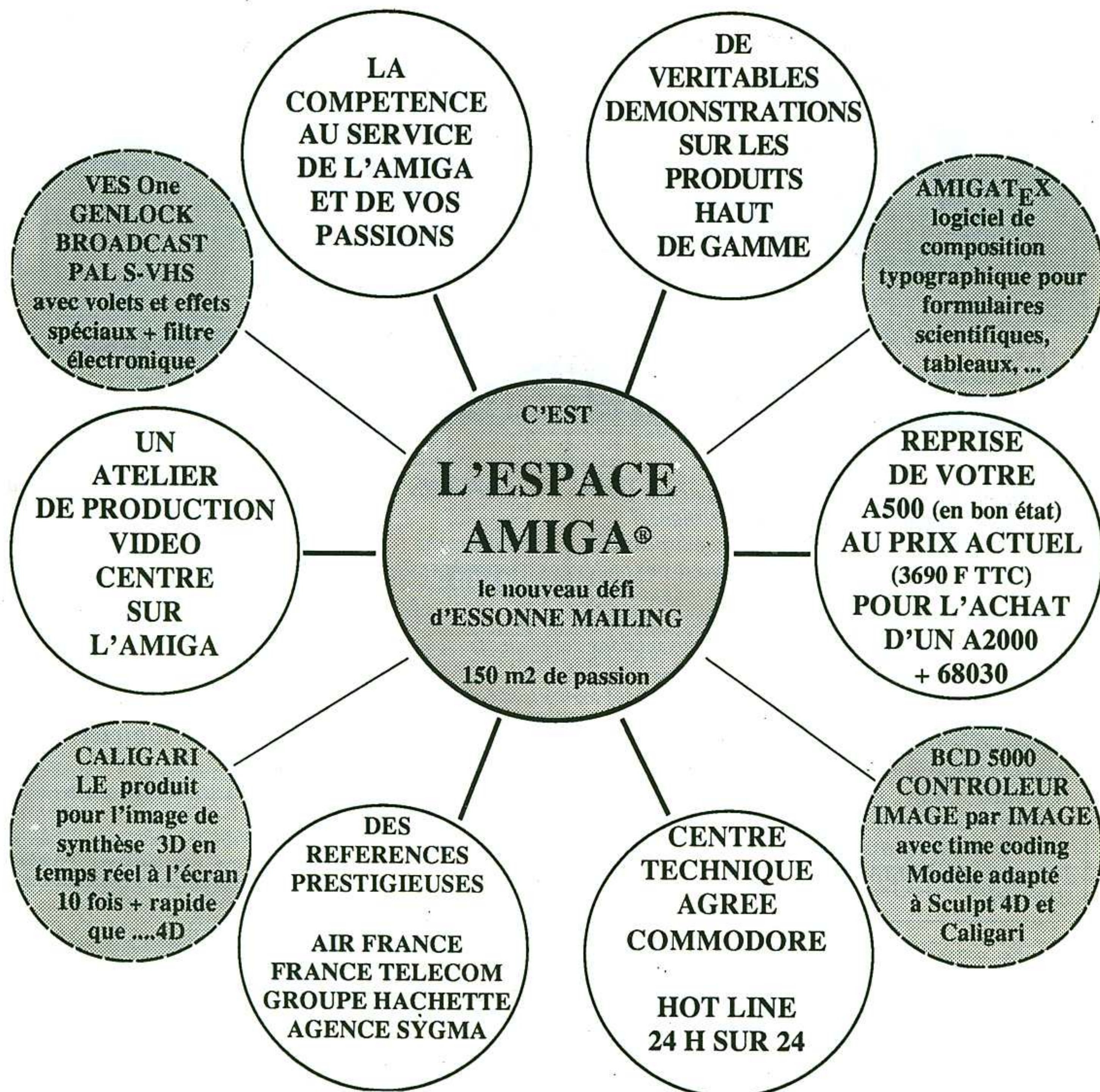
Bien qu'une horde de journalistes grassement payés essaient de nous faire croire que la guerre et l'horreur sont loin, il faut être conscient de l'invasion irréversible que subit notre chère patrie : le surgelé pseudo-rital est à nos portes !. En 5 minutes, c'est Naple, Rome ou Venise dans votre maxi-ondes MOULISEB; en 10 minutes, c'est Pompeï. Marco BELLINI nous fait le coup de la pizza du grand canal et qui c'est qui lui a donné la recette des beignets de calamars?? J'aimerais bien savoir qui lui a donné cette recette??? Personne ne parle???? Très bien, tout le monde me copiera cent fois "*je ne dois pas divulguer la recette des beignets de calamars à un inconnu*".

Reviens Léon, j'ai des ravioletinni di yoplait prêts en cinq minutes à la maison....

EL YETi

cuisine bestialement

IMAGINEZ....



COUPON-REPONSE A RENVOYER A: ESSONNE MAILING
8-10, rue du Bois Sauvage
91024 EVRY Cedex (Tél: 64.97.96.54 - Fax: 69.91.19.25)

❑ DEMANDE DE CATALOGUE ❑ INFO SUR CALIGARI ❑ INFO SUR AMIGATEX
❑ INFO SUR VES One ❑ INFO SUR BCD 5000 ❑ INFO SUR L'ESPACE AMIGA
❑ INFO STAGES GRAPHIQUES ❑ INFO SUR LE CERCLE AMIGA(pas de droit d'entrée)
❑ DISQUETTE DEMO CALIGARI (100 F) ❑ DISQUETTE DEMO AMIGATEX (50 F)
❑ PROGRAMME DE NOS JOURNEES PORTES OUVERTES DES 21 et 22 AVRIL 90

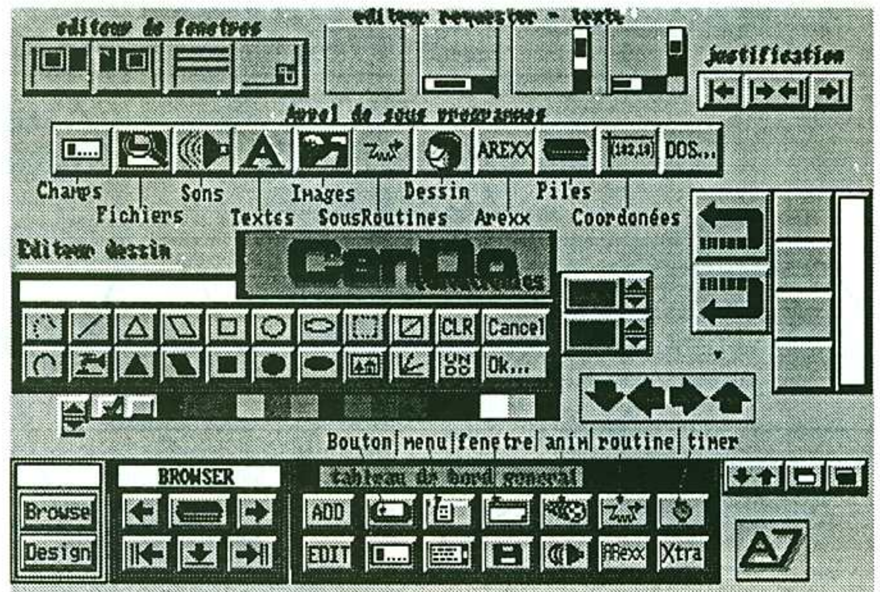
NOM/PRENOM (ou société) --

ADRESSE -- type de machine: ------------------------



Hyper Media

par Philippe Ducalet de l'association Avantage



-Hypertexte, hypermedia, systèmes auteurs: Qu'en est-il de ces outils sur Amiga? Quelles sont leurs caractéristiques?

Parce que ces outils sont pour nous indispensables à notre approche du domaine "éducatif et handicap", nous avons pu tester certains de ces produits et vous proposons d'en faire le point dans les pages d'A-News.

"L'AMIGA est le meilleur support actuel aux applications multimédia" entendons-nous dire bien souvent dans des revues françaises ou étrangères.

*Si le "hardware" est bien présent, quels sont les logiciels spécialisés dans ces applications? Alors que le MAC a retrouvé sa vitalité au titre d'ordinateur convivial grâce à **HyperCard** , suivi de **SuperCard** et **Plus** , que le PC entre dans le monde de l'hypertexte avec des logiciels comme **Hyperdoc** , **Guide** , **Hyperexe** , **Hyperimage** , **Hyperinfo** , qu'en est-il des logiciels de ce type sur Amiga?*

C'est ce que les associations DELTA 7 *et* AVANTAGE *réunies dans le programme DELTA 7 - AVANTAGE* ont décidé de vous faire découvrir.*

En effet, notre volonté est de contribuer au développement de l' Amiga dans les domaines "EDUCATIF" et "HANDICAP", où ces outils sont primordiaux et recherchés, et nous souhaitons que les informations en notre possession soient le plus rapidement et simplement mises à la disposition de tous.

Tout d'abord, quelques notions préliminaires:

Imaginons que vous cherchez la définition d'un terme scientifique philosophique ou géographique dans votre encyclopédie en 12 volumes.

Pour commencer, il vous faudra trouver le bon volume, puis la bonne page, puis le bon mot. A cet endroit, pour plus d'informations, on vous renverra encore vers d'autres termes, voire à l'index, ou à l'atlas. Donc, vous voilà reparti pour "le grand tour". Résultat? Beaucoup de temps et, quelquefois une lassitude qui vous empêchera d'aller plus loin.

Ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres (emploi du temps, gestion des informations, exercices pédagogiques, etc...)

La réponse à cela est peut-être l'**hypertexte** qui permet une organisation non séquentielle de l'information, et dont la gestion s'appuie sur une pensée naturelle associative et non linéaire.

Le terme d'**hypermédia** signifie le contrôle interactif des différents périphériques (CD ROM, vidéo, VidéoDisque InterActif, etc...) regroupés sous le terme "**multimédia**". Les applications hypermédia reposent sur la même approche que l' hypertexte.

De telles applications sont riches en graphisme, son, animation, et présentent des interfaces utilisateurs très conviviales.

L' Amiga est très bien placé pour ce type d'applications. Mieux ! Il pourrait bien emporter la partie ...

Caracteristiques de ce type de logiciel

Trois particularités y sont attachées :

- Etre simple d'utilisation pour le concepteur, que l'on nommera l'Auteur; l'idéal étant une gestion du Système Auteur sur une base graphique puissante et conviviale. Certains programmes présentent un langage de programmation complet : UltraCard ; d'autres pas : Créativa ; d'autres, un mélange des 2 systèmes : CanDo.

- Etre convivial pour l'utilisateur, c'est à dire lui permettre de naviguer dans l'information de façon interactive, grâce à une architecture interne simple et une interface graphique soignée et de compréhension immédiate.

- Etre rapide en exécution, surtout si la masse d'informations est importante, voire encyclopédique ! De tels logiciels sont écrits en C, voire en assembleur comme CanDo.

Vous trouverez des écrans de deux de ces logiciels sur la page 54



LES LOGICIELS

❑ **UltraCard** d'Intuitive Technologies,

En ce qui concerne sa version 1.5, il semble débogué. C'est le digne cousin de SuperCard sur MAC. Son sous-titre est"*Multimédia Construction Set*".

Il propose en effet les applications hypertexte et hypermédia . Sa structure repose, comme HyperCard, sur les notions de "Piles", "Cartes" et "Objets".

Vous créez des "boutons" (gadgets) sur des "champs" qui prennent place sur des "fonds".

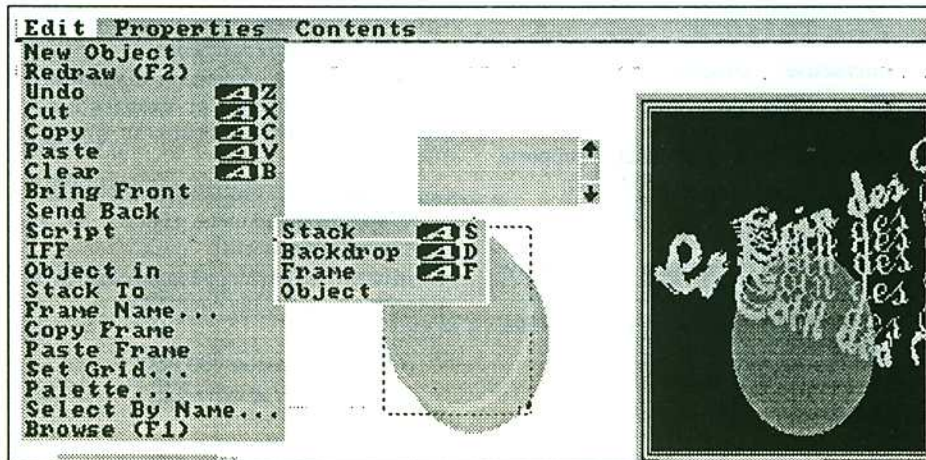
Comme HyperCard, ces gadgets possèdent des propriétés que vous programmez grâce au langage UltraTalk. Il gère tous les formats d'écran, les fichiers *IFF, ANIM, SMUS*. Plusieurs applications peuvent tourner en même temps. Dans la dernière version, il est possible de créer ses propres commandes à l'aide du jeu de construction fourni par UltraTalk.

UltraCard permet de créer ses propres menus, boîtes de requêtes, écran, etc ...

Son langage UltraTalk est très puissant.

Son interface ne déborde pas de convivialité, mais est suffisante et efficace pour l'utilisateur. UltraCard, comme HyperCard sur MAC d'ailleurs, s'adresse à ceux qui ne sont pas effrayés par un langage de programmation.

UltraCard offre une interface AREXX et un module ***UC Browser*** permettant de créer des applications autonomes.



UltraCard Plus 1.5

Son prix : environ 700 Frs.
Importateur : GUILLEMOT

★ ★ ★

❑ **CanDo** d'Inovatronics

Inovatronics avait déjà donné à l' Amiga de puissants outils, comme PowerWindow (dernière version 2.5) ou Innovatools. PowerWindow permettait de générer du code en C , ASM , Basic , Modula 2 pour créer des menus, fénêtres et gadgets en tous genres à partir de la souris.

CanDo , quant à lui, est un système auteur générateur d'applications multimédia présentant à la fois une interface d'édition graphique puissante et un langage de 200 commandes.

Leur slogan? *I Can Do ... You Can Do!*

CanDo permet la création de fenêtres, menus, gadgets, éditeurs de texte avec une facilité déconcertante. Sa structure est modulaire, ses applications sont autonomes. Je ne saurais trop vous recommander la disquette "CanDoDemo 1": un petit régal !...

Que peut-on réaliser avec CanDo? J'abuserai peut-être en disant TOUT. Mais c'est presque vrai !

CanDo est écrit 100% en assembleur, le langage qui tire plus vite que son ombre !

Il gère tous les standarts IFF (ILBM , 8SVX ...), les ANIMBRUSH et AREEX , bien sûr !

Sa structure est différente d' UltraCard. Il n'en reprend que la notion de "cartes" et de "boutons", pas de "champs".

Personnellement, je le préfère à UltraCard.

Son prix : environ 850 Frs
Importateur : A suivre ...
Attention : exiger la version PAL



❑ InterActor de Very Vivid

"Interactive Graphics Presentation System"

Comme les deux précédents, il supporte tous les formats et l'édition de textes.

L'interface qui se veut rapide est basée sur des"fiches"(FileFolder). Trois fiches principales sont présentées en bas de l'écran du Workbench :

- Chargement (de scènes, images, sons, brosses)
- Scènes (ou stacks)
- Acteurs

Pas de menu ni fenêtre.

Toute l'édition se fait à la souris, en passant hiérarchiquement entre les fiches.

InterActor permet la détection de collisions, et est composé d'un langage d'une trentaine de commandes.

Sa structure est modulaire, et des modules comme "AREXX" ,"MIDI", "DisqueLaser", "Vidéo", ou "ANIMBRUSH" sont disponibles pour un montant de 30 dollars environ.

InterActor est fourni avec 2 disquettes et O Joie , O Délectation ... un Dongle !

Heureusement Very Vivid vous propose un service Compilation pour que vos applications soient librement distribuables.

C'est un bon système de présentation interactive, un peu déroutant au début.

Son prix : environ 800 Frs
Importateur : A suivre

★ ★ ★

❑ Thinker de Poor Person Software

Il permet la création aisée d'applications hypertexte.

Prenez un texte édité sous Excellence ! ou Prowrite; Thinker vous permettra d'y rajouter certains codes; créant des liens, qui, en cliquant sur des mots clés que vous aurez définis, appelleront un autre texte, un schéma, des programmes ou fichiers du Workbench, ou des applications contrôlées sous AREEX. C'est la réponse simple et efficace à notre problème encyclopédique du départ.

Son prix : environ 600 Frs
Importateur : A suivre

★ ★ ★

❑ C.L.A.S de Microed

"Computer Lesson Authoring System"

Ce n'est pas à proprement parlé un système auteur comme les précédents, son domaine étant plus spécialisé.

C'est un générateur d'applications éducatives, de type QCM, exercice à trous, etc ... Il gère peu la souris au niveau de l'application elle-même.

Il supporte les formats *ILBM* et *8SBX*.

C'est un générateur efficace et utile dans le milieu éducatif.

Microed a développé pour Amiga une quinzaine de logiciels éducatifs.

Son prix : environ 700 Frs
Importateur : A suivre

★ ★ ★

❑ Créativa - un système "made in France"

Il a été créé dans sa première version, il y a environ un an par le **Docteur Hervé Proudhon** de **l'Institut d'Informatique de Marseille.**

C'est un système auteur éducatif. Bien que non terminé actuellement, c'est mon préféré.

Créativa est géré uniquement par la souris. Il n'y a aucune notion de script.

Il présente 2 modes :

- *Graphique* : "l'objet" est une représentation graphique de type "brosse".
- *Textuel.*

Créativa permet l'édition d'associations entre des objets et leurs cibles sur une même planche, ou de liens entre un objet et une autre planche pouvant contenir elle-même des associations.

A chaque action sur un objet ou sur une cible, des commentaires de différents types sont proposés : *ILBM* , *8SVX* , texte.

Dans sa version finale, Creativa pourrait supporter AREXX , les ANIMBRUSH , le Narrator Device (en français?), et CD ROM.

Sur chaque tableau, un score peut être affiché. Ces notions de score peuvent conditionner les associations et les liens.

Créativa a retenu toute notre attention et nous souhaitons, en aidant à sa promotion, en faire un produit réellement accessible.

Nous cherchons actuellement un éditeur international avec l'aide de *Commodore France* et le soutien de Gail Wellington, Directrice Special Projects de *Commodore International* à qui nous avons pu présenter Créativa au cours de la conférence Européenne des développeurs sur Amiga à Paris en février..

Son prix futur : environ 500 Frs
Date de sortie prévue : mai 1990

CONCLUSION

Les utilisateurs du Mac ont su trouver dans HyperCard un réel outil de créativité, ce sont eux qui en ont assuré le succès en s'échangeant les applications (piles) et en créant des revues dédiées à ce type de logiciels.

L' Amiga est maintenant doté d'outils aussi performants: à vous de ne pas manquer ce virage important et.. avis aux importateurs! Les manuels doivent être traduits en français! Ces systèmes, s'ils sont puissants et conviv iaux, n'en demandent pas moins une littérature compréhensible, notamment pour les systèmes possédant un langage, ainsi que pour la compréhension globale de l'architecture des systèmes ou des exemples.

Un importateur qui ne fournit pas ce travail élémentaire, ce qui est un devoir minimum pour ce type d'application, se moque des utilisateurs!

Remercions au passage, les Sociétés MAD et CIS pour leur politesse à l'égard du client final que nous sommes et pour la qualité de leurs traductions.

A suivre... : signifie qu'actuellement ces produits ne sont pas officiellement importés en France comme tant d'autres logiciels de qualité, faute d'importateurs. Le seul moyen pour acquérir ces logiciels est de se fournir sur place!

En attendant un système auteur de Commodore International, système entièrement basé sur un concept visuel, ces différents logiciels fournissent à l' Amiga de puissants outils interactifs.

J'espère vous avoir donné l'envie d'en savoir plus, voire même d'acquérir l'un d'entre eux, pour laisser libre cours à vos développements.

Philippe Ducalet
Chargé de mission
DELTA 7 - AVANTAGE
24 , Rue Marc Seguin
75018 PARIS
Tél : 42.02.42.22

Adresses:

INOVATRONICS Inc.,8499 Greenville Avenue, Suite 209 B, DALLAS , TEXAS 75231 , USA, Tél 214-340-4991

VERY VIVID Inc., P.O. Box 127 , Station B, TORONTO, ONTARIO, CANADA tél 416-537-7222

MICROED Inc., P.O. Box 24750, EDINA , MN 55424 , USA, tél 612-929-2242

POOR PERSON SOFTWARE, Dept 10 , 3721 Starr King Circle, PALO ALTO , CA 94306 , USA, tél 415-493-7234



LA PORTEE DE A-NEWS PAR NICOLAS FOURNEL

La gamme Musilog:
Track 24 - Studio 24 - Big Band

L'Amiga a pris un retard considérable dans le domaine de la musique MIDI par rapport à des ordinateurs comme le Macintosh d'Apple ou l'Atari ST. Le développement de logiciels très puissants et spécifiques à notre machine (comme Music X) changera beaucoup de choses, mais peut-être pas autant que l'arrivée des 'produits de consommation courante' des autres machines qui attireraient d'abord les musiciens à l'Amiga. Parmi les premiers imports figure la trilogie Musilog...



Quelques généralités

La gamme des logiciels Digigram distribuée par Musilog (Comus France) comprend 3 titres: Track 24, Big Band et Studio 24, dont les prix conseillés sont respectivement 495F, 1490F et 1690F. Ils se présentent de la même façon, dans une boîte style cassette vidéo, qui contient la disquette, cinq fiches de prise en main permettant le travail sur l'exemple de démonstration, et la documentation, claire, complète, et bien rédigée. Le tout est francisé (programme et documentation), une bonne chose.

La programmation, l'ergonomie, le look des logiciels sont identiques: en provenance directe de la planète Atari, ils sont assez moches, esthétiquement parlant, avec les couleurs du TOS, les trames etc... De plus, les auteurs ont apparemment adapté le programme sur Amiga sans trop s'embêter à changer les routines graphiques et à utiliser Intuition, ce qui donne un aspect assez inhabituel sur notre machine et des gadgets qui se montrent parfois réticents à se laisser sélectionner (numéros de pistes dans les fonctions d'édition par exemple). Dans le même style, j'ai la très forte impression que l'on ne retrouve pas le système tel quel à la sortie, le gourou rendant assez souvent une petite visite de courtoisie quelques temps après avoir quitté le logiciel (en particulier Studio 24).

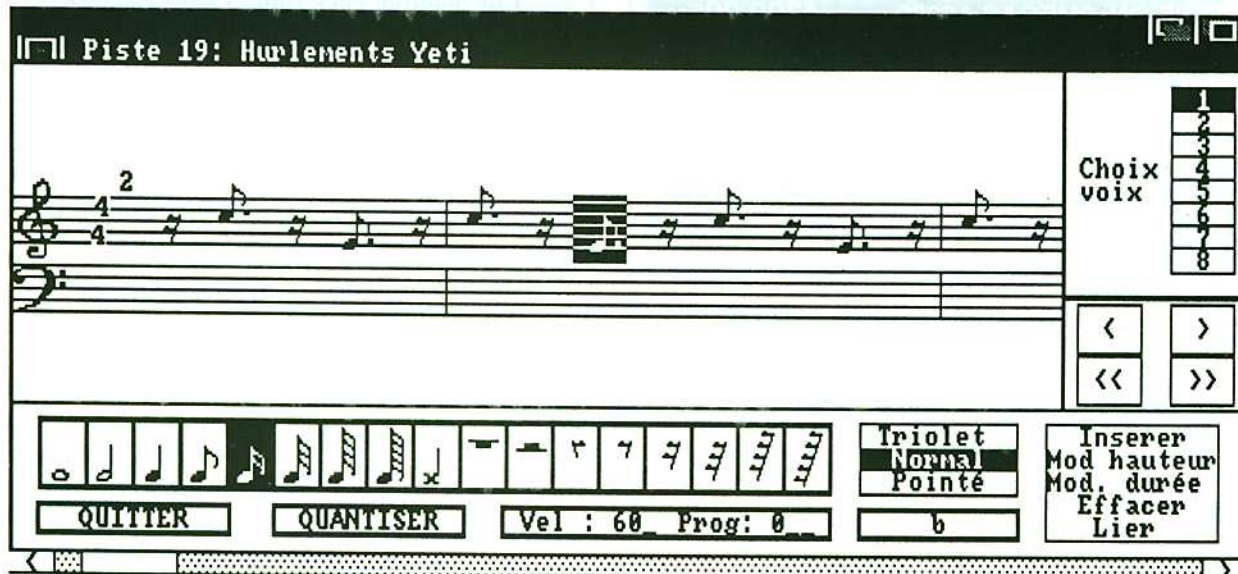
Cependant, ces programmes sont d'une prise en main très rapide, d'une approche très simple, et beaucoup plus faciles à appréhender que Music X par exemple. Il est dommage qu'il n'en soit pas plus souvent ainsi: les programmes de musique sur Atari ou Mac ont généralement une ergonomie qui laisse loin derrière celle des programmes Amiga. Le système de visualisation de l'ensemble des pistes est bien étudié et là aussi commun aux 3 logiciels. Vous disposez de 24 pistes dont 22 pistes à 8 voies et 2 pistes spéciales, l'une pour la mélodie, l'autre pour les accords en notation anglo-saxone.

Enfin, mais vous vous en doutiez, il y a une totale compatibilité entre les 3 logiciels.

Track 24 : pour bien commencer avec un séquenceur

Track 24 est l'outil idéal pour se lancer dans le monde de la séquence Midi. très simple à comprendre, il permet donc de travailler sur 24 pistes. Les mesures de 2/2 à 15/8 sont disponibles, le tempo s'échelonne de 48 à 252 noires par minutes et la résolution maximum est le triolet de quintuple croche, la capacité du séquenceur étant quant à elle d'environ 30 000 notes avec 512 Ko et de 150 000 avec 1 Mo. Voilà pour les chiffres.

Il dispose bien sûr de toutes les options de ce type de programme: couper/coller de pistes, transpositions, mixage/démixage de pistes, édition de la hauteur, de la durée et de la vélocité des notes sur la portée ainsi que des 'program change' et autres gâteries MIDI. Malheureusement, aucun vrai couper/coller graphique à même la portée n'est disponible: pour manipuler



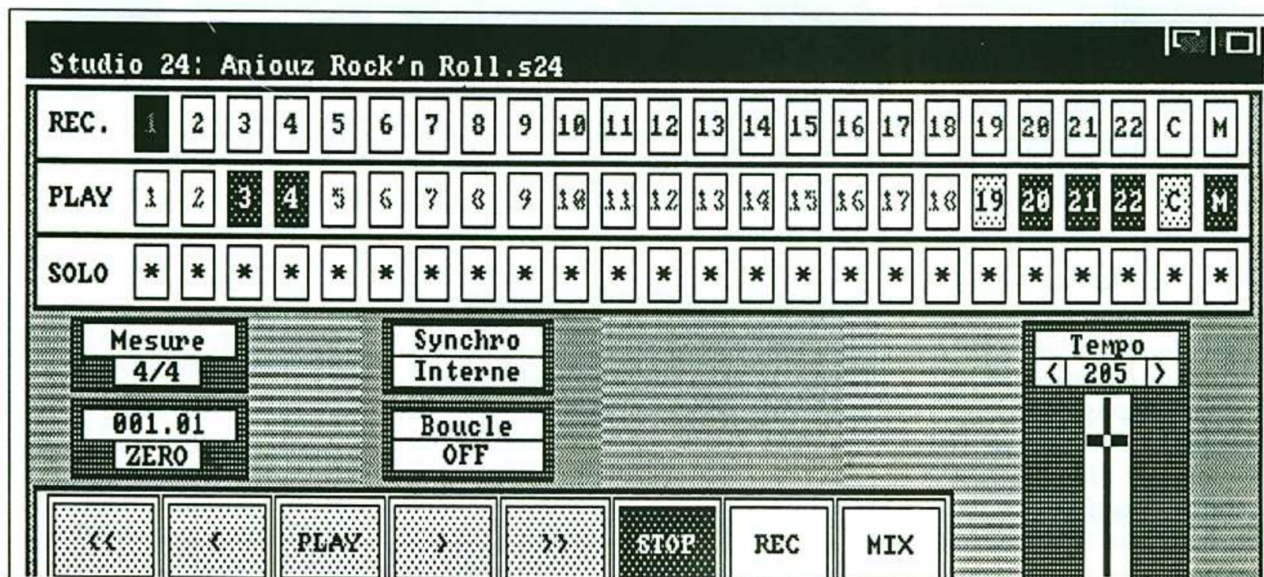
Track 24



des mesures entières de données on est obligé d'avoir recours à une page spéciale de 'manipulation de blocs', ce qui est assez fastidieux et n'est pas sans rappeler les séquenceurs hardware, les vrais, les durs. Une édition de piste entièrement à la souris du style *Sonix* aurait été la bienvenue. Par contre, aucune édition de blocs sur une voie quelconque d'une piste n'est possible, ce qui s'avère tout de même assez gênant dans certains cas mais on peut s'arranger en travaillant sur des pistes différentes et en les mixant ensuite.

Côté enregistrement, les options classiques sont disponibles: enregistrement depuis le début d'une piste ou à partir de n'importe quel point, immédiatement, aprés un décompte de deux mesures ou bien encore dès qu'une note est jouée. Deux quantifications sont utilisables séparément: l'une sur le début des notes, l'autre sur leur durée. Il est possible d'enregistrer sur plusieurs canaux MIDI à la fois. Lors de l'enregistrement sur la piste accord, les noms des accords joués sont automatiquement reconnus (jusqu'à 4 notes simultanées par accord).

Si Track 24 est le séquenceur de base typique, il lui manque tout de même quelques options souvent bien utiles. Par exemple, Track 24 ne permet pas l'impression de votre partition. Il sauvegarde dans son propre format, compatible bien sûr avec Studio 24 et Big Band mais oublie malheureusement le **MIDIfile format**, format standard créé pour la norme MIDI, qui aurait permis un pont vers d'autres séquenceurs (on notera au passage le mode MIDI Dump de Track 24 qui permet la sauvegarde et le chargement des programmations de sons). Le choix de la synchronisation, MIDI ou interne, est restreint, bien que suffisant de toute façon pour le débutant à qui s'adresse Track 24. De plus, sur Amiga, une option pour le format SMUS ou l'utilisation des 4 canaux internes aurait été la bienvenue.



Studio 24: pour bien continuer avec un séquenceur

Studio 24 est le grand frère de Track 24 et dispose d'entrée de jeu de toutes les options de ce dernier, rigoureusement semblables. Par contre, Studio 24 apporte la touche professionnelle qui manquait à son cadet.

L'impression sous forme de partition est désormais possible et il y a pour cela deux possibilités. La première est d'imprimer une partition type dépôt SACEM. Il vous faut avoir la mélodie et les accords la soutenant sur les deux pistes spéciales. Le résultat est dans ce cas une mélodie en clef de sol accompagnée d'une ligne polyphonique d'harmonie en clef de sol calculée par le logiciel et d'une ligne de basse en clef de Fa également calculée par le programme, sans oublier les accords, imprimés au dessus de la mélodie en notation anglo-saxonne. La deuxième possibilité est l'impression d'une voie d'une piste. L'utilsateur choisira le titre, la clef utilisée (Sol ou Fa), le type d'impression (en continu ou feuille à feuille) et la tonalité. Studio 24 dans son immense générosité calcule d'ailleurs automatiquement la tonalité qui donnera lieu au minimum d'altérations, mais vous pouvez aussi la choisir vous-même.

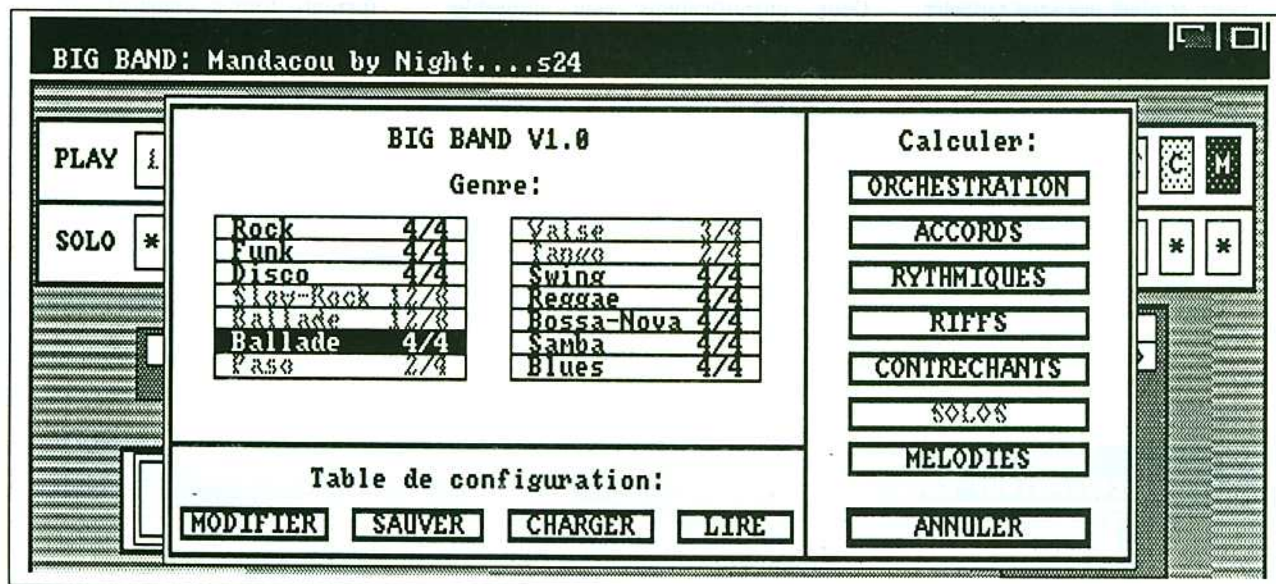
Un autre apport est la présence d'une nouvelle fonction: Harmonisation. Il s'agit en fait d'un arrangeur sur 3 pistes. Il suffit de donner à Studio 24 une mélodie et la suite d'accords qui la soutient pour qu'il vous calcule aussitôt 3 autres voies 'piles dans le ton'. Deux algorithmes sont proposés selon que les notes que vous lui fournissez sont 'enfermées' dans un octave (Harmonisation fermée) ou vagabondent joyeusement sur les lignes de la portée et vont se perdre on ne sait où (Harmonisation ouverte).

Une particularité particulièrement intéressante de Studio 24 est de pouvoir jouer le chef d'orchestre entre les différents produits Musilog. En effet, comme il existe des pistes .T24 ou des songs .S24, il y a aussi des modules .X24 à charger comme fonctions dans Sudio 24: prenez le menu 'Fonctions', en bas se trouve de la place pour 3 'extensions', descendez jusqu'à Extension1, un requester apparaît. Si vous possédez Big Band, chargez le fichier Big Band.X24 et le tour est joué: Big Band apparaît dans le menu, vous pouvez appeler son algorithme de composition comme n'importe qu'elle autre fonction de Studio 24. Le principe est bien sympathique, dommage que la seule extension disponible soit justement Big Band.

Subsistent deux défauts majeurs de Track 24 mais qui sont plus grave à mon avis pour un programme de cette catégorie: le format MIDIfile, encore et toujours ignoré, et la pauvreté des modes de synchronisation disponibles.



Big Band: pour bien compléter un séquenceur



Big Band est un 'logiciel musical d'orchestration et d'aide à la composition MIDI' dit la documentation. Ils sont trois sur Amiga à faire ce qu'on peut aussi appeler de la composition algorithmique: ***TuneSmith*** *de* ***Dr T's*** *(je ne sais pas s'il est commercialisé actuellement),* ***M*** *d'****Intelligent Music*** *(lui c'est sûr, il est commercialisé mais il faut le trouver), et donc* ***Big Band*** *de* ***Musilog*** *(que vous devriez en revanche trouver très facilement au hasard de vos pérégrinations dans les magasins d'informatique).*

Loin de moi l'idée de polémiquer sur l'utilité de ce genre de programme pour conclure quelques lignes plus bas que rien ne dépassera jamais la petite touche de génie humain etc... Ce que je peux vous dire tout de même c'est que pour obtenir quelque chose d'intéressant, il vaut mieux utiliser ce logiciel avec discrétion. Le calcul d'orchestration complète à partir seulement d'une ligne mélodique mène à des résultats beaucoup trop typés. Par contre, le calcul d'un riff ou d'un contrechant à un certain endroit est très appréciable.

Voici les types de musiques sur lesquels travaille Big Band: Rock, Funk, Disco, Slow-Rock, Ballade 4/4, Ballade 12/8, Paso, Valse, Tango, Swing, Reggae, Bossa-Nova, Samba et Blues. Le logiciel peut calculer les rythmiques, les riffs, les contrechants, les solos, les grilles d'accords, les mélodies et, pourquoi pas, une orchestration complète. Il y a bien sûr différences d'un style de musique à l'autre: par exemple lors d'un calcul de rythmique, pour un rock Big Band calculera une piste de batterie, une piste de basse et une piste d'accompagnement alors que pour une Bossa Nova, il rajoutera à cela une seconde piste de batterie. Autres exemples; le calcul de contrechants ne peut se faire que pour un slow-rock ou une ballade et celui de solos uniquement pour le Rock et le Blues. Une fois le choix du style de musique et de la partie d'orchestration à calculer effectué, une nouvelle page apparaît à l'écran, pour déterminer la tessiture des contrechants, le mode majeur ou mineur des accords, etc... Il est possible de choisir le nombre de versions différentes à calculer, de façon à obtenir par exemple une palette complète de riffs pour la même mélodie et garder ensuite celui qui convient le mieux.

Une fois Big Band chargé comme 'extension' dans Studio 24 , le package ainsi formé présente tout ce qui est nécessaire pour composer le tube de l'été. Je m'enregistre ma petite mélodie et quelques accords dans Sutudio 24, je fais calculer la rythmique et les contrechants par l'extension Big Band et j'imprime au format dépot SACEM: le tour est joué. Sympa non?

Un point important, Big Band importe et exporte des fichiers au format Track 24 et Studio 24 mais aussi au format *MIDIfile*. C'est donc pour l'instant sur Amiga la seule possibilité de communication entre la gamme Musilog et le reste du monde.

En bref...

Résumons nous, si vous débutez en MIDI, Track 24 est LE séquenceur à adopter car il possède la plupart des fonctionnalités de ce genre de programme pour un prix extrêmement attractif et une prise en main très rapide. En ce qui concerne Studio 24, la lutte est déjà plus âpre: il a de nombreux concurrents, Music X, Master Tracks, etc... bien qu'il soit d'un prix un peu plus abordable. A vous de les comparer et de choisir en fonction des options qui vous seront utiles. Big Band, quant à lui, est pour l'instant le seul logiciel d'orchestration véritablement opérationnel que j'aie pu tester sur Amiga: si vous avez déjà Studio 24 c'est le complément idéal, sinon... il n'est pas mal non plus, mais je vous conseille de le tester chez votre revendeur favori.

Et l'avenir? Malheureusement, aucun développement sur Amiga n'est à prévoir pour l'instant. Musilog a sorti Proscore sur Atari ST: un logiciel d'impression de partition de qualité professionelle mais il ne sera pas adapté sur Amiga, en tout cas pas dans un avenir proche. Par contre, il serait vraiment très gentil de la part de Musilog de livrer avec Track24 et Studio24 le petit programme de transfert du format .S24 au format MIDIfile (et réciproquement) que j'ai cru voir sur la disquette de Proscore Atari. Sinon, une prise Midi tout ce qu'il y a de classique est aussi disponible pour la modique somme de 460F.

Voilà pour la gamme Musilog, au suivant! -Nicolas

AMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1 :
10 LOGICIELS, 1 SUPER MANETTE

PACK N° 2 :
PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 3 :
Logiciel AEGIS ARTPAK,
Logiciel AEGIS ANIMATOR,
Logiciel AEGIS DRAW,
Logiciel ARAZOK'S TOMB
+ 100 logiciels du Domaine Public.

AMIGA 500

PROMO
AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou
50 DISQUETTES 3" 1/2
3 390 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084 S
+ PACK CADEAU N° 2 ou
100 DISQUETTES 3" 1/2
5 790 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENSION 512 K
6 590 F

PÉRIPHÉRIQUES

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT
EN DISQUETTE VIERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

LECTEURS
3" 1/2 Externe 890 F
5" 1/4 Externe 1 590 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko 890 F
512 Ko + Horloge 1.190 F

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 4.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 Stéréo 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS 500 F
PERFECT SOUND 890 F
AMAS 1.190 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.790 F
GENLOCK GST 30XP 3.990 F
GENLOCK GST GOLD 5.290 F
HOME VIDÉO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
HANDY SCANNER
TYPE 10 2.990 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 4.990 F
CRP A3 7.990 F

SOURIS
CONTRIVER 350 F
CORD LESS 890 F
TRACK BALL N.C.

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3 280 F
MINI AMP 5 870 F

LOGICIELS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

AFTER THE WAR	190 F
BOMBER	280 F
DRAKKHEN	280 F
DRAGONS BREATH	250 F
EAGLES RIDER	N.C.
F 29	N.C.
FINAL COMMAND	240 F
FRED	240 F
HARRICANA	220 F
HOLE IN ONE	290 F
HOUND OF SHADOW	230 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	290 F
OPERATION THUNDERBOLT	270 F
PARIS DAKAR	230 F
SPACE ACE	410 F
STUNT CAR RACER	240 F
SUPER CARS	180 F
TENNIS CUP	230 F
THE LOST DUTCH MAN MINE	240 F
TV SPORTS BASKETBALL	280 F
X-OUT	190 F

AVRIL

Le mois des super cadeaux chez

AMIE

PROMOS NON CUMULABLES,
DANS LA LIMITE DES
STOCKS DISPONIBLES

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ
43.57.48.20



- GARANTIE 2 ans
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

	✉	☎
VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.57.82.05
OCCASION		43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

PROMO
AMIGA 2000
+ PACK CADEAU N° 3
8 200 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU N° 3
10 200 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR XT
+ PACK CADEAU N° 3
11 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR AT
+ PACK CADEAU N° 3
15 990 F

PÉRIPHÉRIQUES

LECTEUR
INTERNE 3" 1/2 1.100 F
EXTENSION 2 Mo 3.890 F
DISQUE DUR 20 Mo 3.850 F
DISQUE DUR 45 Mo 7.690 F
CARTE
FLICKER FIXEN 4.490 F
CARTE
PASSERELLE XT 2.490 F
CARTE PASSERELLE AT 5.490 F

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT
EN DISQUETTE VIERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

IMPRIMANTES

CITIZEN
120 D 1.590 F
SWIFT 24 3.990 F
STAR
LC 10 1.890 F
LC 10 COULEUR 2.300 F
LC 24-10 3.190 F
EPSON
LX 800-400 2.400 F
LQ 500-400 3.790 F

CADEAU
500 FEUILLES
PAPIER LISTING
+ 1 ROULEAU ENCREUR

COMMODORE
MPS 1230 1.590 F
MPS 1500 COUL. 2.300 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,50 F** l'unité
par 50 : **5,90 F** l'unité — par 10 : **6,40 F** l'unité

BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)
50 DISKS 50 F — 90 DISKS 90 F — POSSO 139 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM ____________
ADRESSE ____________
____
VILLE ____________
CODE POSTAL ______ TÉL ____________
MON ORDINATEUR ____________

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
______ DATE D'EXPIRATION
____
DATE ________ SIGNATURE



SCOR - AN 4.90 - RC 86 B 2526





Une question à 100 roupies de Mr. E.Y. de Katmandou, Népal:

- Il est GRATUIT, multi-fenêtres, multi-tâches, il a un code réentrant et partagé et fait ce que vous désirez de A à Z.

Koi Cé Ti?

Bing...Bing...Bing...BingBong

*"Facile! C'est un éditeur de texte français "freeware" qui répond au doux nom d'AZ et le gentil monsieur qui nous a concocté cette petite merveille s'appelle **Jean-Michel Forgeas**. Mais voyons un peu ce que cachent ces deux petites lettres.*

Un éditeur de texte bien français....

AZ est un éditeur de textes parmi tant d'autres, mais certaines de ses qualités en font à mon avis un MUST des éditeurs, et je vais vous expliquer pourquoi.

Tout d'abord vous pouvez admirer une subtile architecture réentrante, miracle de la programmation moderne; en effet, une fois chargé en mémoire toute nouvelle fenêtre utilisera le même segment de code que toutes les autres, même si celles-ci sont actuellement en plein travail car voyez-vous AZ est aussi multi-tâches!

J'entends déjà votre question: Quel intéret peut avoir un éditeur multitâche? C'est une bonne question et je vous remercie de me l'avoir posée. Prenons un exemple:

Je viens d'écrire un très zouli programme en :

- C
- Assembleur
- Basic
- Cobol ????
- Fortran
- Pascal
- Modula 2
- Autres:

(précisez)

(rayez les mentions inutiles

(et surtout cobol) :-)

et ce programme le serait encore plus sur le bô "papiélisting" de mon imprimante. No problem! La souris en main droite, je vais chercher le menu **"Edite"** et je choisis **"Sélecte Tout"** puis un peu plus bas je choisis **"Imprime Sélect."** et le tour est joué ! Il ne me reste plus qu'à travailler dans une autre fenêtre sur un autre programme génial. Encore plus fort, le téléphone sonne et Ed: (*le vrai, pas l'éditeur de texte d'IBM!*) me demande quels articles contient la disquette que je dois lui envoyer et comme ma mémoire est digne d'un ZX80 il faut regarder. Mais AZ est là, je met la disquette dans mon lecteur, dans une fenêtre AZ je tape : **DIR DF0:** , je sélectionne la ligne, la souris grimpe au menu **"Outils"** et lance un **"Execute Bloc"** de derrière les fagots et la directory de ma disquette s'affiche dans ma fenêtre AZ! Comme un miracle n'arrive jamais seul, il ne me reste plus qu'à tout sélectionner et **"Envoi Sélection"** transmettra le tout à Ed: via modem! GENIAL, J'EN VEUX UN! (*Ed:* si vous avez un Minitel vous en avez un)

Attendez, c'est pas fini!

Pour nos amis programmeurs qui paniquent avec leurs (), leurs [] et leurs {}, AZ va là aussi être utile.

AZ vérifie si le nombre d'ouvrantes correspond au nombre de fermantes, se positionne automatiquement sur l'([{ a qui il manque l')]} et lycée de Versailles! Si vous placez le curseur sur une ([{ ou sur une)]}, AZ vous trouve la)]} ou la ([{ associée ! ENCORE, ENCORE, ENCORE !!

AZ fait encore ENORMEMENT de choses, parmi lesquelles on peut noter :

- AZ est ENTIEREMENT en français logiciel et documentation
- la documentation est KOLOSSALLE (Merci Alain DIDIERJEAN !)
- AZ utilise le SUPER MEGA HYPER GENIAL File Requester d'Isup.Library (petite merveille de Gauthier Groult dont je vous reparlerai bientôt)
- insertion de caractères nom imprimables par ex. ASCII < 32,
- recherches et remplacements avec sensibilité aux majuscules désactivable,
- couper, copier et coller (original!),
- fonction UnDo ("Remet Bloc") pour les étourdis (merci Jean-Michel!),
- inversion majuscule/minuscule,
- insertion d'un texte à la position actuelle du curseur,
- chargement de fichier binaire "sans plantage",
- Iconification des fenêtres de travail,
- Le code ASCII du caractère situé sous le curseur est rappellé dans la barre de menu (format C : 0xNN),
- And many more features for the same price "Free"!

En conclusion, que dire d'autre si ce n'est qu'AZ fait vraiment tout de A à Z et qu'il est réellement devenu l'éditeur de mes rèves. L'avenir d'AZ dépend essentiellement de vous. Si vous pensez qu'AZ est encore incomplet, n'hésitez pas à me le faire savoir et je transmettrai à Jean-Michel qui, si l'idée est intéressante, s'empressera de l'intégrer. Si vous trouvez des bugs faites le savoir et le mal sera conjuré ! Pour finir, un petit secret: "la future version d'AZ aura un port AREXX."

Si vous n'avez pas encore AZ V1.50 vous pouvez l'obtenir GRATUITEMENT soit :

- en envoyant votre adresse, une disquette, et une enveloppe suffisament affranchie à : Alain DIDIERJEAN, 69 rue Dunois, 75646 Paris cedex 13

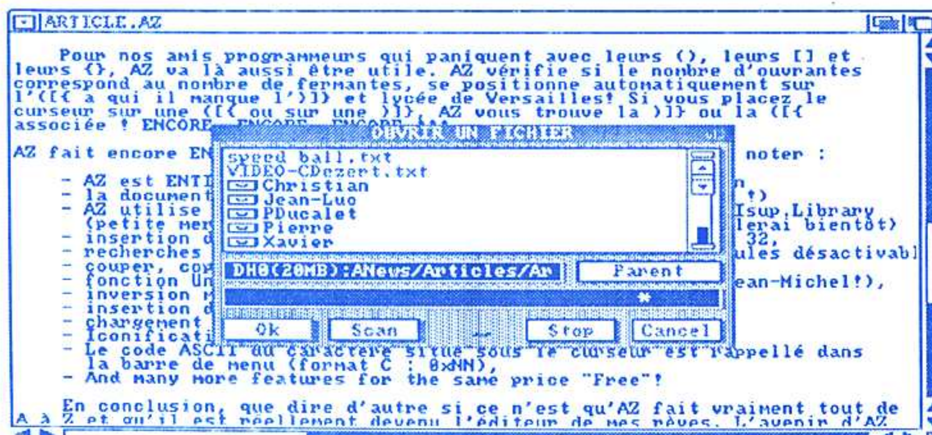
- en téléchargeant AZ V1.50 sur SGT FLAM (SysOp François Rouaix) : 33 (1) 39 55 84 59 (V23 Videotex)

- ou en copiant TOUT le "Drawer" AZ sur la disquette d'un copain ! - ou dans les super disquettes de Fred Fish.

(Ed: AZ se trouve aussi sur la disquette de l'émulateur Minitel ***Flammitel 2***, vendu au prix de 450F avec câble Minitel (et 400F sans câble) par Delta7-Advantage, 24 rue Marc Seguin, 75018 Paris)

- TOUTE PERSONNE (apart Delta7 evidémment) VOUS VENDANT AZ PLUS CHER QUE LE PRIX D'UN DISK SERAIT COUPABLE DE VOL ET DEFINITIVEMENT PRIVEE DE DESSERT !

*With **Red Jack***
you Smack...





et son auteur...



Nouvelle série: DO YOU SPEAK FRENCH?

ACTE I

Après la *Software Distilery* (USA) et la *Software Brewery* (RFA)... Ladies 'n Gentlemen here is...

THE SOFTWARE WINERY !

Comme les trois mousquetaires, la "Winery" se compose de quatre Amigaphiles de haut vol. Les quatres premiers articles seront donc consacrés à ces Zorros du langage C, puis suivront d'autres articles sur d'autres apôtres de la programmation.

Si vous vous sentez l'âme d'un apôtre n'hésitez pas à prendre contact avec moi, un petit coup de pouce ne peut pas faire de mal.

Scene I

La scène se passe dans la banlieue nord de Paris. La pièce est baignée par la lumière pâle que dispense deux Amigas. Le ventilateur du 2000 émet un doux ronronnement. Une cigarette se consume dans un cendrier à moitié plein. Près du cendrier, un verre. Vide. Le verre s'emplit d'un breuvage ambré originaire d'un pays où les loch naissent (Eliot aussi)!

Voilà pour le décor, maintenant les acteurs! Face à votre serviteur, Jean-Michel Forgeas se prépare à subir l'assaut verbal qui va suivre... *Silence on tourne !*

***A-News** : Comment as-tu connu l'Amiga?*

Jean-Michel Forgeas : Tout d'abord il y a eu cet article de SVM un an avant que l'Amiga n'arrive en France, puis une démo dans une boutique parisienne qui m'a fait comprendre que c'était LA machine qu'il me fallait. L'Amiga coûtait 19.000 Frs à l'époque et un ordinateur comme ça, à ce prix là c'était vraiment donné. J'ai craqué!

***A-News** : Avant l'Amiga as tu eu d'autres machines?*

J-M.F : Oui, plein! j'ai eu un Sinclair QL, avant j'avais un DAI, encore avant un ZX81 un Sharp pc1211 et une TI57.

***A-News** : Qu'est ce qui t'as donné envie de programmer sur Amiga?*

J-M.F : Après un mois de programmes en basic, comme j'avais envie d'apprendre le C et que j'avais enfin une machine qui me le permetait, je m'y suis mis sérieusement. Je me suis rapidement apperçu que programmer cette machine c'était vraiment génial alors voilà...

***A-News** : Quel fût le premier programme important que tu ai développé?*

J-M.F : C'était le serveur ***FLAM*** que j'ai fait conjointement avec Alexander Livshits.

***A-News** : Ce qui t'a le plus tenu à coeur?*

J-M.F : D'abord le passage du serveur FLAM d'une configuration monovoie vers le multivoie et ensuite vient AZ.

***A-News** : Pourrais-tu nous faire une rapide présentation d'AZ?*

J-M.F : J'ai commencé en Juin 88 car les quelques éditeurs qui éxistaient soit dans le domaine publique, soit à la vente ne répondaient pas vraiment à mes besoins alors j'ai décidé de faire un éditeur qui ferait tout ce que je voudrais de A juqu'à Z! De là est venu AZ et au bout d'un mois et demi j'ai commencé à pouvoir éditer les sources d'AZ avec AZ lui même. Ca ma permis de m'amuser avec Intuition, la souris, Exec, toutes les choses qui font l'attrait de l'Amiga. L'une des notions fondamentales que j'ai utilisées tout au long de l'évolution d'AZ est le bloc. En effet la majeure partie des fonctions sont basées sur ce concept (Cf article AZ). Nombreuses options viennent de demandes des utilisateurs ou de nouveaux besoins qui me viennent lorsque je ne peux pas faire quelque chose. Une des dernières améliorations a été l'utilisation de Isup.Library de Gauthier Groult, qui gère entre autre le File Requester d'AZ. Un point important est aussi le fait que la documentation d'AZ soit maintenant rédigée entièrement par Alain Didierjean que ce soit pour la version anglaise ou française.

***A-News** : Comment expliques-tu ton refus de voir Az sur des serveurs en 3615?*

J-M.F : Tout simplement car en 3615, 3616 ou 3617, le serveur gagne de l'argent sur la communication, et il est absolument anormal que quelqu'un d'autre que moi gagne de l'argent avec mon travail si moi je n'y gagne rien.

***A-News** : Donc AZ en 3614 ou numéros PTT uniquement !*

J-M.F : Tout à fait, je tiens particulièrement à trois choses : Qu'AZ reste absolument gratuit, qu'il soit toujours distribué dans son intégralité, c'est à dire avec tous les fichiers qui le compose et que les gens me donnent leur avis.

***A-News** : Des projets d'avenir?*

J-M.F : Continuer à travailler sur Amiga, d'abord pour manger car j'ai abandonné mon emploi il y a un an pour me consacrer à l'Amiga. J'ai réalisé quelques logiciels intéressants comme un logiciel de transmission de données par voie Hertziennes que j'ai fait avec Alex (Livshits) et en ce moment je prépare un jeu 3D, mais CHUT!

***A-News** : Tes souhaits pour l'avenir?*

J-M.F : Tout d'abord que les entreprises se sentent enfin concernée par l'Amiga qui est la machine la plus performante du marché dans sa gamme de prix. Et si il manque des outils, en les faisant développer (beaucoup en ont les moyens) elles participeraient à l'avance technologique. J'aimerais que l'Amiga continue à se maintenir au

Françaises, français, suisses, suissesses, belges, belges, luxembourgeois, luxembourgeoises et aussi les autres et les autresses (de l'air!), cette série d'articles s'adresse à vous. Ce fut par une nuit d'hiver triste et humide typique de la conurb parisienne, que je fis sa rencontre sur la matrice. Je m'étais cablé sur ma Maas-Néotek dernier cri, sans but précis, lorsqu'une brusque distortion du cyberspace faillit me provoquer un trait plat. Je m'étais laissé piéger par une I.A., certainement un gros coup! Le message fut clair:

"Toi qui rève d'un monde meilleur où tous les amis gars du monde se tiendraient par la RS232 pour communier en une débauche électrique de bits et d'octets, ne reste pas sans rien faire, agis pour ta communauté. Dévoile à mes fidèles de langue française ceux qui me servent avec dévotion, tous ces développeurs qui oeuvrent pour ma gloire universelle. Si tu ne fais rien, la source serA TARIe!"

Il me fallait donc agir et celà très rapidement... ..Ainsi n'acquit

DO YOU SPEAK FRENCH ?





L'Amiga n'échappe pas au fanatisme religieux: *Claas Abraham Virus*

Ce Virus ne se dévoilera pas (rien à voir avec le voile islamique) d'une manière visuelle (rien à voir avec l'ABRA le seul virus en mode HAM?). Le seul moyen de le repérer serait de s'étonner d'une READ/WRITE error qui peut survenir sans aucune raison logique.

Je vais vous en expliquer la cause. Je tiens d'abord à signaler que ce Virus fonctionne parfaitement avec la ROM V1.2, la V1.3 et fonctionnera sans doute également sous une future ROM V1.4.. Ce n'est pas le cas de tout les Virus dont certains éffectuent des appels en ROM pour une version spécifique (IRQ TEAM, GX.TEAM, DASA, etc...)

Les points communs de "l'Abraham" avec le "Lamer Exterminator" (pour les trois premières versions) sont troublants.

Le codage est réalisé d'une manière identique. La clé de codage provient de la position du faisceau d' électrons balayant votre écran cathodique (move.b $dff0-06,(Clé)). De ce fait un nombre est généré au hasard et servira de clé de codage à chaque reproduction du virus. L'aspect de ce dernier change donc à chaque nouvelle génération.

Si un Virus Killer ne tient pas compte du codage, il n'y a pas moyen de repérer une nouvelle génération. De plus un repérage visuel (AscII Dump) devient pratiquement impossible. Sauver le BootBlock pour le sauvegarder dans une librairie ne sert à rien, car il y aura dans ce cas autant de versions différentes du Virus que de mutants... C'est parce que le message signalant leur identité nuisible est codé que des noms étranges sont attribués à certains microbes. On appelle "DASA" le "Mighty byte warrior", "DASA" étant le seul mot lisible par un débutant qui tente de visualiser le BootBlock en AscII. Pour une raison inconnue d'autres nomment l'Abraham le MCA Virus.

L'autre point commun avec le "Lamer Exterminator" est que comme ce dernier l'Abraham formatera une piste de votre disquette. Cette piste est la 40ème et le formatage est déclenché par un compteur de reproduction. Le compteur dépassant $f est remis à zéro et sera le signal de l'écriture sur cette 40ème piste qui n'est rien d'autre que le block contenant le directory racine (root). *Diskdoctor* pourra recalculer les CheckSums (sommes de CTRL) et reconstruire le directory mais un fichier occupant un ou plusieurs secteurs de la piste 40 risque bien de ne pas s'en remettre. En d'autres mots, il sera perdu!

Encore heureux que Diskdoctor puisse reconstruire le directory facilement. Sur d'autres bécanes comme le PC il aurait fallu jouer avec les Disk moniteurs. L'Amiga avec son système plus lent conserve quelques avantages... c'était l'occasion d'en mettre un en relief.

Ce qui différencie l'Abraham des autres Virus de sa génération c'est l'utilisation d'un serveur d'interruption pour à intervalles régulier (à chaque interruption) réinitialiser les vecteurs stratégiques qui permettent de le maintenir en vie lors d'un reset. Cela signifie que si l'on ne tient pas compte de cette interruption il est impossible de se débarrasser du Virus! Certains virus protectors restent donc impuissants face à ce genre de protection. En effet ils peuvent détecter que des vecteurs comme CoolCapture,DoIo,...sont déviés et croient qu'il suffit de remettre les offsets d'appels de la ROM pour éliminer le microbe. Erreur! L'interruption est toujours "virussée" et dans la micro-seconde qui suit elle remettera les vecteurs en place. Vraiment une micro-seconde? Non car il ne s'agit pas d'une interruption régulière comme l'interruption IRQ cadencée à une fréquence fixe. Cette classe d'interruption est de Niveau Deux. Il s'agit de la classe d'interruptions du premier C.I.A. qui dirige aussi la gérance des unités de disquettes.

Une démonstration : c'est ultra simple.

```
Main: move.l a0,-(sp)
move.l $68,OldInterrupt
lea NewInterrupt(pc),a0  ;On dévie
move.l a0,$68
Wait: btst #10,$dff016     ;Souris Droite?
bne.s Wait                 ;Non on Wait
move.l OldInterrupt,$68  ;On replace
move.l (sp)+,a0 rts

NewInterrupt:
bchg #1,$bfe001         ;LED ON/OFF ->
retirez une disquette d'un drive!
CodeJMP:    dc.w $4ef9
OldInterrupt: dc.l 0
```

Si "NewInterrupt" modifie les registres (ce qui n'est pas le cas ici) vous ne devez pas oublier de sauver les registres sur la pile afin de récupérer les valeurs en fin de routine (comme le virus). Conclusion: L'interruption ne se manifeste que lors d'un "access" au disque... Le danger est comme je l'ai expliqué de ne pas en tenir compte (si l'on se veut Virus Protector) dans le Boot; car une fois que la main est rendue à la routine ROM cette dernière va générer une interrupt de niveau deux et donc l'Abraham ressuscitera (sans jeu de mots) sans y avoir été invité!

Ne soyez pas timides! Envoyez moi vos dernières découvertes microbiennes. Merci à S.Vast et P.Cretal pour m'avoir procuré un échantillon du Claas Abraham.

Xavier Leclercq
Vieux Chemin d'Ath N°12
7502 Warchin Belgium

Suite de la page 23

premier rang de la micro informatique et que le futur système intègre certaines des fonctionalités de l'Isup.Library en particulier le file requester. J'aimerais bien que l'Amiga réponde a tout ça en continuant de nous faire rèver par ses innovations.

★ ★ ★

Et voilà ainsi se termine une agréable soirée dans le nord de Paris avec des passionnés d'Amiga qui y croient très fort et qui j'espère continueront à faire de belles choses sur celle que nous aimons tous, notre Amiga chérie.

Red Jack



← Photo de Jean-Michel Forgeas à découper et à ranger avec votre photo du Yeti



Cédric découvre

Une curiosité: Le Langage DRACO

Disons-le tout net: l'étude du langage Draco a balayé chez moi toutes les idées, pourtant bien ancrées, relatives au C et à sa supériorité sur tous les autres langages en matière d'efficacité. Draco le bat sur presque tous les points. Le compilateur Draco est rapide, produit des exécutables petits, un code très bon et qui plus est, est Shareware, donc accessible à tous. Quatre bonnes raisons pour passer ce langage à la loupe.

Draco a été inventé en 1983 par un Canadien, Chris Gray. Celui-ci, constatant chez Pascal et C un certain nombre de lacunes, décida de ne garder que les meilleurs aspects de chacun d'eux en y ajoutant un brin d'Algol 68. Le compilateur, jusqu'à l'année dernière, n'existait que sous CP/M. Il est désormais implémenté sur notre Amiga, et d'une manière remarquable comme je vais tâcher de vous en convaincre.

Commençons par résumer les reproches faits par Chris Gray à C et Pascal:

<u>Pascal:</u>

- *Pas de compilation séparée ni conditionnelle*
- *Manipulation de pointeurs et de chaînes peu souples*
- *Pas de manipulation de bits, ni de variables signées/non signées*
- *Limitations sur les fonctions et les types de leurs arguments*

<u>C:</u>

- *Trop de { }!*
- *Syntaxe de déclaration horrible*
- *Peut devenir très illisible*
- *Peu ou pas de vérification de types*
- *Editeurs de liens stupides ajoutant du code qu'on n'a pas écrit*
- *Pas d'E/S intégrées, ce qui produit de gros codes, même pour des programmes courts*

Tous ces problèmes ont été résolus en Draco.

La syntaxe de Draco

* Déclarations

Celles-ci se font de manière inverse par rapport aux langages usuels. Elles commencent par une dimension éventuelle, suivie par le type et enfin la variable:

```
uint MAX_LENGTH = 1000;/*c'est une constante*/
char BEL = '(7)';
*char AUTHOR = "Chris Gray";
[100] int a; /* Un tableau de 100 entiers */
```

Il est également possible de se définir des types, de la même façon qu'en Pascal. Signalons parmi les types prédéfinis la présence des énumérés, des pointeurs (leur sémantique est identique à celle de Pascal, mais c'est le symbole de C '*' qui est utilisé), des structures et unions, des procédures et enfin des opérateurs (celui-ci est une particularité du langage Draco).

* Procédures

Une procédure est encadrée par les deux mots-clés 'proc' et 'corp'. Elle peut retourner une valeur d'un certain type. Les instructions à l'intérieur y sont séparées par un ';'. Le retour de résultat se fait simplement en donnant l'expression avant la fin de la procédure, non suivie d'un ';' (la présence d'un ';' indique que l'unité précédente est une instruction, et non une expression)

```
proc max(int a,b) int:
if a > b then a
else b
fi;
corp;
```

Cette méthode permet de simuler l'expression conditionnelle avec '?' et ':' de C. D'autre part, les arguments peuvent être des tableaux dont la taille n'est pas connue, celle-ci pouvant être récupérée à l'intérieur de la procédure par la fonction **dim**. Une taille inconnue se signale par l'utilisation de '*' entre les crochets. Il semblerait cependant y avoir un problème à ce niveau dans le compilateur.

* Instructions

Celles-ci sont séparées par un ';' (qui est, je le rappelle, un séparateur et pas un terminateur). Draco respecte les conventions chères à Pascal et C dans ce domaine. En vrac, on trouvera

- des affectations (utilisation de :=)
- des appels de procédures (vérification du type et du nombre d'arguments). Comme en C, les parenthèses doivent être présentes, même si la procédure appelée n'a pas de paramètres
- des instructions conditionnelles

```
if a then b
elif c then d
...
else g
fi;
```

- le while de draco se rapproche davantage du **for** de C que de son homologue Pascal. Il permet en effet d'inclure des instructions avant l'expression à tester.

```
while
c := getchar();
a := val(c);
a ~= 10
do
...
od
```

Ceci permet une plus grande souplesse mais ne remplace pas le **repeat-until**, étonnamment absent de Draco.

- les boucles for permettent juste de préciser le pas et acceptent comme index des variables numériques (signée ou non), une valeur d'énumération ou un pointeur

```
for ch from 'a' by 2 upto 'z' do
...
od
```

Le compilateur apporte un soin particulier pour la production de code des boucles **for**, qui sont toujours très présentes dans les programmes. Je vais y revenir plus bas.

- instructions d'aiguillages: case

```
case ch
incase 'a': writeln ("C'est un a");
```



```
incase 'b' .. 'z': writeln ("C'est autre chose");
default: erreur()
esac
```

Pas grand-chose à ajouter sur case, si ce n'est que le compilateur produira du code différent en fonction du nombre et des intervalles des alternatives.

- les Entrées/Sorties sont incluses dans le langage, et utilisent notamment **write** et **writeln**, fidèles compagnons des programmeurs Pascal. Elles autorisent également une sortie formatée, et leur utilisation peut s'étendre à la gestion des fichiers, et plus généralement à des 'channels', qui sont une autre particularité de Draco par rapport aux autres langages.

- les instructions **new** et **free** peuvent être utilisées, ou remplacées par **Malloc** et **Mfree**, qui font partie d'une bibliothèque à part.

- la coercition ('coercion' ou 'to force' en anglais) est également disponible, en la présence de **pretend**. Elle permet d'effectuer une conversion de type sur un résultat. Elle ne sera considérée comme instruction que dans le cas où cette coercition produit comme résultat un void (dans le cas contraire, un résultat est rendu et il s'agit d'une expression)

```
pretend (Write(Output(), "Test", 4), void);
c := pretend (max(a,b), uint);
```

Le premier **pretend** est une instruction alors que le deuxième, en tant qu'expression, ne peut être utilisé tel quel.

- l'instruction **error** permet de d'afficher un message d'erreur lors de la compilation. C'est un autre aspect du compilateur qui met cette instruction en valeur. En effet, toute valeur constante est calculée lors de la compilation, et si un **if** agit sur une expression booléenne qui est connue dès la compilation et se révèle comme fausse, le code du **then** n'est pas produit. Ceci permet de faire de la compilation conditionnelle

```
if DEBUG then
writeln("a= ",a)
fi;
```

Si **DEBUG** est déclaré comme constante et initialisé à **false**, le code du writeln ne sera jamais produit. Ces deux aspects sont présents pour simplifier les problèmes éventuels de portabilité et, plus généralement, afin de s'assurer de la cohérence d'un code.

Aspects spécifiques

Deux constructions ont été ajoutées dans le langage afin de permettre une programmation plus spécifique à l'Amiga. La première est l'instruction **code** qui permet, lors de la compilation, d'insérer un code machine spécifié dans les arguments. Par exemple, sachant que le code du RTS en 68000 est 0x4e75, on le produirait avec **code (0x4e750000)**. La deuxième est le @ qui permet d'imposer une adresse absolue à un pointeur ou à une procédure. L'avantage est double: d'abord de pouvoir faire coexister deux variables au même emplacement mémoire (exercice très dangereux) et d'autre part de pouvoir déclarer des procédures à des endroits absolus en mémoire, ce qui permet d'appeler des routines systèmes en Draco.

```
*char p @ q;
proc() void reset @ 0xf80000;

reset();
```

Utilisation sous AmigaDos

Le compilateur est réparti en deux disquettes, l'une contenant toutes les docs et quelques sources, l'autre les includes et les binaires (avec un éditeur de source et deux jeux écrits en Draco dont l'un, Empire, fait beaucoup parler de lui). Les sources Draco se terminent par .d, les includes par .g et les objets par .r (drôle d'idée, probablement héritée de l'implémentation CP/M). Le compilateur s'appelle **draco** et l'éditeur de liens utilisé est le classique **blink**. Il existe plusieurs bibliothèques (les .lib) et trois modules de démarrages (équivalents aux c.o de C): l'un dédié aux réels (**drstartf.r**), l'autre au démarrage standard (**drstart.r**) et le dernier aux programmes sans start-up (**drstart0.r**). Ce dernier ne consiste qu'en deux instructions: la sauvegarde des paramètres de la ligne de commande, puis la main vous est rendue. Ceci permet une constatation immédiate: il est très possible de produire des programmes **très** petits!

```
proc main() void:
register int i;
for i from 1 upto 10000 do
od;
corp;
```

Ce programme produit un exécutable de 108 octets!!! Autrement dit, il est possible virtuellement d'écrire de l'assembleur dans un langage structuré. Et vous n'êtes pas au bout de vos surprises: **le code produit est optimal!** Autrement dit, je n'aurais pas (ou presque) fait plus court si je l'avais écrit à la main. En comparaison, le code produit par le Lattice est beaucoup plus lourd. Sans compter les innombrables modules qu'il ajoute sans vous prévenir. Du point de vue vitesse de compilation, sur tous les programmes où j'ai fait la comparaison, **draco** allait toujours plus vite que **lc** (v5.04. Je serais curieux de connaître le résultat de la comparaison avec l'Aztec. Quelqu'un a-t-il déjà fait les tests?). Sans toutefois généraliser ces comparaisons (faites sur des programmes courts), il est indéniable que les deux compilateurs sont sur un pied d'égalité.

Bien évidemment, **draco** est fait pour pouvoir entièrement utiliser l'Amiga. Rien de plus facile que d'appeler les fonctions des bibliothèques comme la dos.library (ce qui aura pour effet de diminuer encore la taille des exécutables qui font des E/S), graphics.library, etc... Toutefois, la technique utilisée pour ouvrir ces bibliothèques diffère de celles utilisées jusqu'à présent. Il suffit d'appeler des fonctions spécifiques (par exemple **OpenDosLibrary(version)**) et de tester si le résultat est non nul. Ceci ne restreint en rien l'utilisation qu'on peut en faire par la suite, les prototypes des fonctions étant déclarés dans les includes correspondants.

Pour finir, un include spécial **util.g** contient les prototypes de fonctions utiles pour analyser les arguments de la ligne de commande, gérer les fichiers, faire des manipulations sur les chaînes, sur les recopies de mémoire, etc...

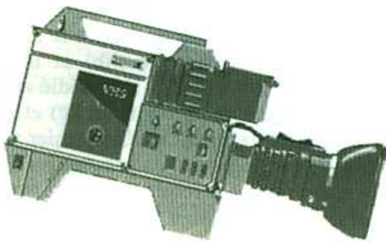
Je passe sous silence de nombreux autres aspects intéressants de Draco (notamment le type opérateur et l'utilisation des 'channels', qui généralisent la notion d'E/S en les rattachant indifféremment à des fichiers ou encore des chaînes de caractères). Il est malheureusement impossible de décrire le langage dans son ensemble.

Chris Gray reconnaît fort honnêtement que la version actuelle du compilateur (1.2) présente encore certaines lacunes, qu'il énumère dans sa documentation. Une nouvelle version est en cours de test et devrait voir le jour d'ici trois ou quatre mois. Le compilateur sur Amiga est malgré tout un petit bijou et commence à être beaucoup utilisé dans le domaine public. Il pourrait fort bien devenir dans les mois à venir un concurrent très sérieux pour le C car il surpasse les compilateurs existants dans bien des domaines.

Cédric Beust

Le compilateur Draco est Shareware, et peut être trouvé sur les **Fish #77** (documentations) et **#201** (compilateur, v1.2, update de la Fish 76 qui était la version précédente).





Jérôme Morin
Vidéo-Amateur

Les Câbles

A l'attention des lecteurs d'A-News j'ai mis sur le papier des réflexions ou des conseils qui pourraient leur servir.

D'abord: Les câbles. Que de pannes seraient évitées, que de temps perdu serait mieux utilisé à "peaufiner" une digitalisation. Le câble est mal traité, mal aimé ....et pourtant c'est grâce à lui si les communications se réalisent.

Dans un prochain numéro : Conseils pratiques pour la vidéo avec l'Amiga

Après encore: Des idées pour faire un montage, pour faire des digitalisations .. etc.



Je ne peux pas passer sous silence la "câblerie" dont le bureau de l'Amigaphile est agrémenté. Le 2000 offre déja une belle pelotte, mais le 500 offre des images de câblerie remarquable!

Pour que l'Amiga, ou la vidéo soit agréable il faut être bien installé. Trop de travaux sont refaits pour un câble mal branché. Et de plus il manque toujours un câble!

Le câble : en résumé

car il faudrait une revue complète sur ce chapître.

Vous avez besoin dans le cas de figure qui correspond à une installation d'un Amiga 2000, imprimante, digitaliseur vidéo (Digiview), digitaliseur son, 2 magnétoscopes, un camescope, une table de montage, une table de mixage, une chaîne HiFi.

Des câbles audio: Blindés, les plus courts possibles.

Des câbles vidéo: Blindés et différents des câbles audio.

Rallonge du câble de la souris.

Câble RS232C. Imprimante

Câble centronics. ***Digiview, Perfect Sound*** par exemple

Câble péritel, complet. (pins to pins) Magnétoscopes

Câble Remote. Camescope

Câble électrique. Alimentation.

En règle générale un câble branché et débranché trop souvent donne rapidement des signes de malaise. Des interférences peuvent se produire et l'Amiga est souvent maudit à cause des "sautes" d'écran par exemple. Les câbles sont souvent les vrais fautifs. Les câbles enroulés sur eux-même provoquent des interférences.

Les câbles audio

de préference Cinch.

Tous les câbles audio d'une installation peuvent être connectés en permanence pour l'IN et l'OUT des appareils. Avoir une table de mixage à demeure est une solution agréable. J'ai pour ma part un système classique avec 2 entrées vidéo, une entrée CD, une entrée magnétophone, une entrée micro. Un conseil si vous avez l'intention d'en acheter une : prendre l'option "tack over" pour abaisser les sons quand vous passez en micro. Le fondu est plus agréable, et vous n'avez pas de hauts et bas sonores déplaisants. Et aussi détail important : cela se fait avec une touche au lieu de deux curseurs. Dans un montage vidéo chaque geste compte !!!!



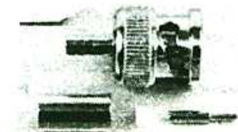
Le câble audio acheté en blister bon marché est à proscrire formellement. Le blindage est important. Il existe des câbles au mètre avec des repères pour le + et le -. En général on met en rouge le canal gauche et en blanc le canal droit. Un conseil: mettre un même numéro ou une lettre au bout de chaque extrémité d'un câble, cela aide à se repérer.

Les câbles vidéo

de préférence B.N.C.
(un raccord Cinch existe)

Le câble vidéo doit être encore plus sérieusement installé que le câble audio. A éviter à tout prix: le câble laissé en pelote.







Le câble doit être déplié sur une longueur maximum. Le mieux est de faire ses câbles soi-même, aux bonnes dimensions.

Le câble coaxial est une solution efficace, les fiches B.N.C doivent être serties ou soudées. Le vissage est à déconseiller.

Certains magnétoscopes n'aiment pas que la fiche Vidéo IN et vidéo OUT soient branchées en même temps. Un inverseur est la solution stable.

Comme pour les câbles audio, les câbles vidéo seront repérés aux extrémités.

Le câble-rallonge

pour la souris
(l'Amiga est peut-être éloigné)

J'ai fait cette rallonge avec un fil blindé. J'ai trouvé ce fil chez un constructeur d'ordinateur. Il faut faire tout simplement un pins à pins avec des prises à 9 broches. (mâle/femelle) Ces prises sont en vente chez les marchands de micro-ordinateurs. Le fil en nappe est à déconseiller. (schéma dans le



livre A2000 commodore, spécifications techniques A-10)

Les câbles RS232C

(série)

Ils servent pour les imprimantes par exemple. Ces câbles normalisés, le sont avec le mot "RS232C". Cela veut sûrement dire qu'il y a 232 manières d'effectuer la connexion! Si votre imprimante ne marche pas il y a 99 % de chance que ce soit le





DB25F

câble. Surtout pas d'improvisation: utiliser le câble fourni avec l'imprimante.

EXIGEZ-LE, à moins que vous soyez un expert du fer à souder et un devin sur les intentions du constructeur. (Schéma du câble série dans le livre A2000 Commodore, spécifications techniques A-7)

Il vaut mieux connecter une imprimante en RS232C (ou série) qu'en CENTRONICS ou parrallèle. Les câbles peuvent être plus longs et il vaut mieux réserver les sorties parrallèlles aux digitalisations.

Si l'on a besoin de plusieurs sorties RS232C, il existe maintenant des cartes avec plusieurs sorties, ou bien des boitiers-switches.

A proscrire: brancher et débrancher sans cesse ces câbles. Ayez pitié du connecteur, surtout que bien souvent son accès est malaisé, et qu'il est 2 heures du matin et que l'on a les doigts plein de confitures!!!!!

Le câble CENTRONICS

ou parallèle
(schéma Commodore A2000 A-8)





C36F

Si on peut se hasarder à faire un câble RS232, le câble centronics est une affaire de spécialiste. Il doit être livré avec les périphériques. Perfect Sound ou Digiview nécessite un câble de qualité. Si vous avez les deux, un data-switch est nécessaire. A propos de ces boîtiers data-switches il en existe à tous les prix sur le marché. Et il n'y a que rarement une concordance entre le prix et la qualité. Pour ma part je n'achète pas de tels accessoires par correspondance.

En règle générale un câble Centronics digne de ce nom est très bien blindé, court, un peu rigide et gros. Il faudra en tenir compte pour l'implantation de la périphérie.

Les câbles PERITEL

Un vrai festival! et au nom de la "prise PERITEL" que de solutions ont été "bricolées".

Attention: Il y a des câbles "PERITEL" et des prises "PERITEL" il y a aussi la connexion entre la prise et le câble. Ce n'est pas parcequ'un câble possède les prises que les connexions sont faites à l'intérieur. Certains câbles n'ont que la connexion audio-vidéo OUT de connectée. C'est suffisant pour celui qui branche un magnétoscope sur sa télé, mais c'est peu pour un vidéaste. Le prix du câble n'étant pas forcement en rapport avec ces connexions.

Si l'on veut se servir d'un moniteur au lieu de sa télé il faut que le câble et bien sûr le magnétoscope soient alimentés sur les



connexions RGB (si l'on veut exploiter le moniteur au mieux de ses capacités). Si vous voulez avoir un bon résultat avec les nouvelles normes S-VHS ou Hi8 avec les prise Y/C, vous avez un convertisseur qui transforme le signal Y/C en RGB, encore faut-il que le câble soit complet. Et il faut que le téléviseur dispose de la connexion RGB à sa prise Péritel. Souvent seuls les moniteurs ont cette possibilité. Le vendeur n'est généralement pas au courant de ces détails.

Si vous avez deux magnétoscopes et un camescope, je pense que vous avez les moyens de vous offrir un boitier de sélection pour vos connexions Péritel. (J'ai un modèle de chez RS80 modèle BC402)

un bouton suffit pour sélectionner le bon magnétoscope et copier sur un autre. De plus cela vous permer de regarder la TV en même temps que vous copiez une cassette.

Puisque l'on parle de boitiers spéciaux j'ai également un transcodeur SECAM/PAL PAL/SECAM équipé en péritel.

En pratique:

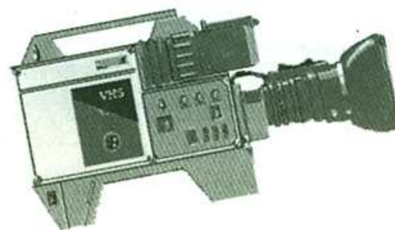
Ayez toujours sous la main en plusieurs exemplaires:

Les références ou les normes citées sont celles qu'utilise l'Amiga, un magnétoscope, une chaîne Hifi ..ETC...

Des rallonges électriques, c'est évident
Cordon Vidéo BNC ou Cinch
Câbles audio Cinch
Un "T" BNC
Raccord Cinch/BNC mâle et femelle
Raccord Cinch/BND mâle et femelle
Prise péritel avec sortie en câbles séparés Vidéo-audio IN et OUT
Raccord Cinch Femelle/femelle pour raccorder plusieurs fils entre eux et ainsi faire une rallonge
Raccord cinch en "y" pour mettre 2 sorties sur un même OUT
(impossible en IN, les synchronisations imposent le genlock).
Raccord "Jack" de toutes les dimensions mâles et femelles, cela vous permettra de copier un jour de l'audio sur une source imprévue, ou de vous servir d'un micro n'ayant pas la bonne prise.

Le tout n'est pas encombrant et peut être contenu dans une boite à disquettes. Ces accessoires ne sont pas très onéreux, ils vous donneront l'agrément d'une liaison bien faite. Ils éviteront la "neige" dans vos réalisations et des parasites bien désagréables.

Jérome Morin





Petit montage

TRANSFERT DE PROGRAMMES BASICS COMMODORE (V2.0 à V7.0) SUR AMIGA

Vers les années 1978 règnait le PET de Commodore, un micro-ordinateur de 7Ko de RAM visant essentiellement l'usage professionnel.

Ensuite est apparu, début 1980, le VIC 20 à usage plutôt familial (avec ses 3Ko de RAM de base). Puis est arrivé le C64, machine universelle dont le succès a fait le tour du monde. Plus récemment la famille s'est aggrandie avec le C128, véritable machine multimodes.

Tous ces micros de la "première époque" étaient livrés avec un Basic Commodore dont les concepteurs avaient conservé la même logique ascendante de la version 2.0 à la 7.0. Un programme écrit sous une version fonctionnait sous une version postérieure (à la condition d'adapter le programme à la spécificité de la machine : mémoire écran, nombre de colonnes ...)

Et puis l'AMIGA est arrivé, avec une refonte complète par Commodore du système et des logiciels

Comment transférer ses programmes Basic sur la nouvelle machine? Michel Lenclud s'est posé la question.

Le procédé de stockage des programmes sur disquettes pre-Amiga conservait la même logique ascendante. Il était possible de transférer sans difficulté des programmes écrits sur PET, stockés sur un lecteur 2032, sur un C128 avec son lecteur 1571. Ceci a permis à de nombreux Commodoristes d'écrire des programmes sur leur machine et d'attendre la venue d'une machine plus performante pour améliorer leurs programmes en profitant des progrès apparus.

De plus, les améliorations d'anciens programmes sur un nouveau micro était une phase d'intense et riche activité. Cela permettait de prendre en main rapidement le nouveau micro et de se familiariser avec ses propres améliorations (musique sur C64, graphisme sur C128...etc).

Une nouvelle époque

Et puis l'AMIGA est arrivé... Une nouvelle époque a commencé avec comme particularité :

- le basic fourni avec l'Amiga n'est pas le même que celui livré avec les micros antérieurs
- les méthodes de stockage et le support ont complètement changé.

Il se pose alors pour les possesseurs d'une volumineuse bibliothèque de programmes le problème du transfert de ces programmes sur Amiga. La solution qui vient à l'esprit est de tout reprendre et de récrire les programmes.

L'avantage de cette méthode radicale est une réflexion sur les dits programmes et une réécriture tenant compte de toutes les spécifités de l'Amiga (graphisme, menus déroulants, son, multitache..etc).Au bout du compte ce n'est peut-être pas une solution à rejeter à priori. A méditer!

Pour les impatients comme moi, conscients que tout retaper devenait un travail de bénédictin et en remarquant que les anciens programmes basics pouvaient être repris moyennant quelques remises à jour il devenait intéressant de récupérer les programmes basics du C128 ou C64 pour les transférer sur Amiga.

Quelles sont les solutions ?

1) Solutions logicielles:

Il existe des logiciels du commerce permettant de récupérer des fichiers de données de C64 sur disquette 5 1/4 et de les transférer sur un lecteur externe 5 1/4 connecté à l'Amiga.

Il faut faire l'acquisition:

- du logiciel
- du lecteur de disquette 5 1/4 pour Amiga

De plus cette opération de transfert n'est pas assurée. Il est recommandé de travailler sur plusieurs copies. Mes tentatives sur du matériel prêté se sont soldées par un échec.... mais il fallait essayer. Je n'ai pas dit que cela ne fonctionnait pas mais que je n'étais pas arriver à faire fonctionner correctement cette solution.

2) Solution liaison série

2.1) Partie Hard

Le C64 (ou C128) possède un port série utilisateur (presque) à la norme RS 232. L'Amiga possède une entrée/sortie à la norme RS 232.

L'idée consiste donc à relier les ports séries des 2 machines et de faire transiter les informations par cette liaison série.

Le petit problème est le ...presque... norme RS 232.

La liaison série du C64 est à un niveau logique de 5 Volts alors que la norme RS 232 prévoit un niveau de l'ordre de 10 Volts.

Mais il faut se rappeler que les Minitels ont eux aussi une sortie (presque) RS 232 à un niveau de 5 Volts.

La liaison entre minitel et C64 pour ceux qui l'ont tentée n'est constituée que par un simple câble de 3 conducteurs (un conducteur pour l'émission de données, un pour la réception et un de masse). Il convient alors de se procurer les connecteurs pour réaliser ce câble (voir schéma) si toutefois vous ne détenez pas un tel câble.

Pour l'Amiga la solution est plus simple. De nombreuses maisons proposent un câble (120 à 150 fr) permettant



de relier l'Amiga à un Minitel. (Dans la prise Canon à 25 broches de ce câble se trouve un petit montage à 2 transistors permettant d'élever le signal issu du Minitel au niveau de celui de l'Amiga). Il ne reste plus qu'à relier convenablement ces deux câbles entre eux (liaison directe sur la prise à 5 broches).

2.2) Partie Soft:

Emission des programmes à partir du C64

Le principe sur le C64 consiste à envoyer les fichiers programmes sur la liaison série. Pour cela il faut évidemment charger le programme à transférer en mémoire centrale du C64.

LOAD "Prog" , 8

Lorsque l'Amiga sera prêt à recevoir le fichier (voir plus loin),il faut taper sur le clavier du C64 en mode direct:

OPEN 2,2,2, CHR$(8+32) + CHR$(32+64)

Cette opération ouvre le canal n°2 sur le port série pour un transfert à 1200 bauds sur 7 bits, avec 1 bit de parité paire (EVEN).

CMD 2 : le canal 2 est déclaré comme unité de sortie

LIST : le programme complet est alors listé sur le port série.

PRINT#2

CLOSE 2 : le buffer est vidé et le canal fermé.

Réception des fichiers sur Amiga:

La solution proposée est peut-être peu glorieuse pour un programmeur mais elle a le mérite d'exister et de bien fonctionner. Cette solution fait appel aux logiciels de communication du domaine public.

J'ai utilisé COM 1.34 de Fred Fish disque 71 ou 74. (D'autres logiciels du domaine public peuvent également faire l'affaire).

Une fois le logiciel chargé sur l'Amiga il convient de choisir les options proposées dans les menus définissant le protocole de communication : vitesse de transmission à 1200 bauds - sur 7 bits avec 1 bit de parité et une parité paire (EVEN).

Ensuite il faut fixer les caractéristiques d'affichage (prise en compte des CR et LF) puis le mode de capture (ASCII) et enfin préciser où l'on veut stocker le fichier (DF0: ,DH0: ou RAM).

A ce moment votre Amiga est prêt à recevoir les fichiers. En bas de l'écran vous avez l'affichage ON. Il ne reste plus qu'à taper les quelques lignes de basic sur votre C64. Vous apercevez comme par enchantement votre programme s'afficher ligne par ligne sur l'écran de l'Amiga. Enfin le lecteur de disquette de l'Amiga se met en route si c'est l'unité de stockage choisie. Comme malheureusement tout n'est pas parfait tout le listing du programme est stocké en une seule ligne de programme qu'il n'est pas possible de charger directement en Amigabasic (ligne de 256 caractères maxi). Il faut alors reprendre le texte par un éditeur ou un traitement de texte pour mettre les fins de lignes (CR) au bon endroit (la numérotation des lignes du basic C64 facilite grandement cette opération). Il faut aussi signaler que :

- certaines instructions valables en C64 ne sont pas admises en Amigabasic ex PRINTI est à transformer en PRINT I ou IFX>0THEN en

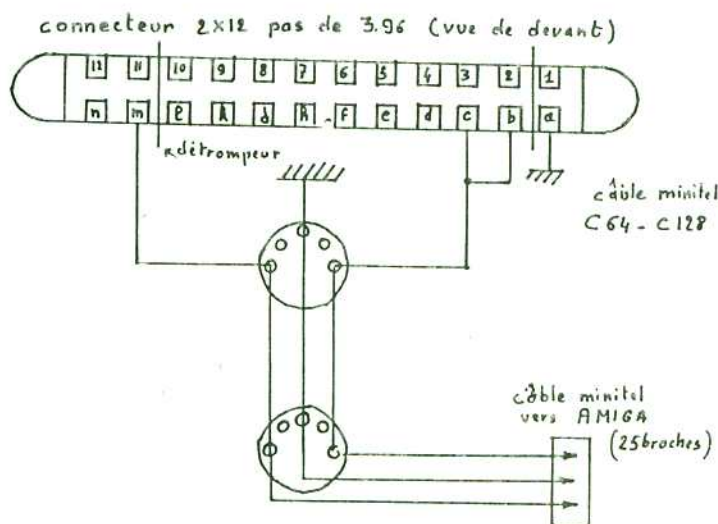
IF X>0 THEN .....etc

- certaines fonctions en C64 ou C128 ne sont pas reconnues par Amigabasic ex FAST, BEND, BOX, DRAW, COLOR etc

-les POKE du C64 ne sont pas valables sur Amiga (évident).

Pour ma part j'ai repris les fichiers avec le traitement de texte ***Kindwords*** et je conseille vivement de placer les CR de fin de ligne en commençant par la fin du programme et en remontant vers le début . C'est beaucoup plus rapide que l'inverse (en partant du début).

Ceci réalisé il ne reste plus qu'à sauvegarder votre programme en mode ASCII puis enfin à le reprendre en Amigabasic et à enlever les quelques erreurs éventuelles, à placer des labels, à mettre la double précision sur les calculs, à documenter votre programme, à indenter les boucles etc. Signalons qu'il existe en domaine public un programme qui effectue une bonne partie de cette tâche: le ***BasicStrip*** (disquette *Fred Fish n°121*).



Conclusion

Tout ceci fonctionne bien même s'il faut passer par plusieurs étapes. Un programme de l'ordre de 40 Ko nécessite une bonne heure de travail. Je n'ai pas essayé le transfert de fichiers de données. Dans ce cas il conviendrait de modifier les lignes de basic C64 de façon à lire un caractère à la fois et de l'envoyer sur Amiga.

Enfin qu'il me soit permis de remercier Ilan et Dom de Janal LYON pour l'aide et les conseils éclairés fournis lors de la réalisation de ce travail.

Michel Lenclud
69540 IRIGNY

__Note:__ Comme toujours, l'auteur et la revue déclinent toute responsabilité en cas d'avarie résultant d'une mauvaise connection lors de la liason entre les deux machines.



L'Echelle des Shells (3)

par Zorglub

WShell v1.2

Cette fois nous allons examiner un produit commercial, le seul de cette série d'ailleurs; il s'agit de la version 1.2 de WShell de William Hawes. C'est la dernière sortie, elle comporte des différences sensibles par rapport aux versions précédentes. Ce programme avec sa documentation vous coûtera $40 plus les frais d'envoi si vous le commandez directement chez l'auteur; il accepte le paiement par carte de crédit.

-Voici ses coordonnées:

William.S.Hawes
P.O. Box 308
Maynard, MA 01754
U.S.A.

Mais vous pouvez tout aussi bien le commander chez un distributeur comme BRIWALL ou Go-Amigo, qui le vendent aux alentours de $32.

Wshell, comme ASH, reste le plus proche possible de l'AmigaShell, tout en y apportant des améliorations dont certaines sont uniques en leur genre (pour n'en citer qu'une: la reconnaissance au même titre qu'une ligne de commande, d'une série d'instructions du langage AREXX) et dont le nombre et la puissance sont impressionnants.

1. Documentation et installation

WShell vous arrive sous la forme d'une disquette et d'un manuel imprimé de 60 pages. Sur la disquette, il y a encore un fichier README et un fichier UPDATE.DOC (13 pages en tout en impression condensée) dont la lecture est indispensable car ils contiennent presqu'autant d'information que la doc imprimée. Heureusement, ou malheureusement, il y a des redondances entres le contenu de ces fichiers et celui du manuel, mais il y a aussi des choses à ne pas ignorer. Pour en terminer avec la doc, il y a quelques erreurs dans l'index alphabétique .

Parlant de la disquette, on y trouve encore le programme de base WShell, deux scripts d'installation, et une série de répertoires portant les noms *C* , *ConMan, Extras, Filters, PathMan, rexx, libs, s* et *sources*. Cet ensemble va se révéler être une mine de choses intéressantes.

Le fichier Readme contient par ailleurs une liste de tous les fichiers présents sur la disquette, avec un mot sur leur contenu.

L'installation ne demandera pas une longue description, elle est bien documentée, facilitée par des fichiers de commandes ad hoc; nous n'aurons donc pas à nous y attarder. Les séquences de démarrage sont fournies.

Il serait dommage de ne pas utiliser les commandes ARP. La dernière version de WShell ne comporte plus la fourniture des commandes ARP, il faut se les procurer séparément.

Grâce à l'économie de place obtenue en adoptant les commandes ARP, et en éliminant de la disquette tout ce qui est propre à l'AmigaShell (commandes, handlers) ainsi que les répertoires Utilities et Fonts (il y a toujours le Topaz en ROM), on peut caser sur la disquette système tout ce qui est fourni sur la disquette WShell, sauf bien sûr les fichiers de doc. Il reste alors une petite centaine de blocs.

Franchement, je pense qu'à partir du moment où on va utiliser WShell et AREXX, un disque dur est bienvenu; néanmoins, on peut travailler faire avec un seul lecteur de disquettes. Si on manque de place, on peut charger séparément en mémoire des bibliothèques encombrantes à partir d'une autre disquette par la commande LOADLIB fournie.

Incidemment, W.Hawes développe sur un Amiga 1000 avec 512k , deux lecteurs 3"1/2 et sans disque dur. Il estime que l'extension de mémoire et le disque dur donnent des habitudes laxistes; François Rouaix qui a regardé en détail la manière dont sont écrites les bibliothèques de WShell déclare avoir rarement vu des choses aussi astucieusement et aussi proprement écrites.

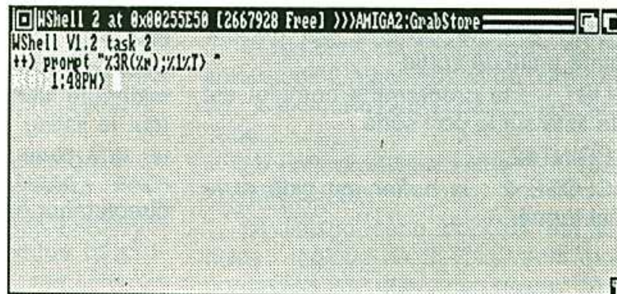
Il ne reste qu'à booter sur la disquette pour voir si tout marche bien. Le résultat cause un petit choc, on a l'impression d'être entré dans l'appartement de quelqu'un d'autre:

- la barre supérieure de la fenêtre porte une ligne de ce genre:

New WShell.2 at 0x002149A0 [2947888 free] >>> Workbench1.3

et l'invite est

R(0); 7:25 PM >



"WShellWindow"

Rassurez-vous, rien ne sera plus facile que de retapisser l'appartement avec le dessin à fleurs dont vous avez l'habitude.

Nous reviendrons bien sûr en détail sur cette présentation.

2. Compatibilité avec l'AmigaShell

WShell remplace purement et simplement l'AmigaShell. On peut garder les commandes Commodore. Par contre , nous avons de bonnes raisons d'y substituer les commandes ARP , et nous savons qu'elles



sont conçues pour ne pas dépayser l'utilisateur habitué à l'AmigaShell. L'auteur s'est efforcé de réaliser la plus grande compatibilité; il met simplement en garde contre le fait que certains programmes du type MAKE utilisé avec des compilateurs peuvent poser un problème s'ils sont invoqués directement, auquel cas ils marchent généralement avec la syntaxe RUN MAKE.



William Hawes (à gauche) et **Pierre Ardichvili** (alias *Zorglub*) se rencontre au *Devcon*

3. Les commandes

3.1. Les commandes encapsulées

Il y a 22 commandes encapsulées dans WShell; tout d'abord les commandes classiques: **CD, ECHO, IF, ELSE, ENDIF, ENDCLI, FAILAT, LAB, PROMPT, QUIT, SKIP, STACK** , mais on trouve aussi, qui n'étaient disponibles ni dans AmigaShell, ni dans ARP: **GOTO, PAUSE, MOUNTED, POPCD, PUSHCD, SWAPCD** et **REXX**.

WShell maintient une pile dans lequel il stocke des noms de répertoires:

PUSHCD suivi du nom d'un répertoire introduit le nom de ce répertoire (chemin complet) dans le bas de la pile; en l'absence d'argument c'est le nom du répertoire courant qui est stocké

POPCD retire de la pile le nom le plus bas, c.-à-d le dernier entré, et ce répertoire devient le répertoire courant

SWAPCD échange le répertoire courant avec celui qui est en haut de la pile . Si vous avez l'habitude d'une calculatrice à notation polonaise inversée, vous n'aurez aucun problème à utiliser ce dispositif.

GOTO label remplace SKIP et SKIP BACK. C'est un peu plus commode mais il n'y a pas encore de quoi pavoiser, car on ne peut pas faire de boucles de type FOR...NEXT ou WHILE...WEND.

Par contre, on peut invoquer directement un programme AREXX qui pourra comporter des boucles du style DO...END, ou tout simplement écrire dans une fenêtre WShell, sous forme de lignes de commandes, des macros AREXX comportant des boucles.

La commande **REXX** de WShell se différencie par plusieurs aspects de la commande **rx** d'AREXX, l'un d'eux étant que la commande REXX ne permet pas l'exécution d'un programme ou d'un macro AREXX récursif; on aura recours pour celà à la commande rx. (La documentation indique d'utiliser dans ce cas la commande encapsulée rexx en minuscules, mais je n'ai pu mettre en évidence aucune différence par rapport à la commande en majuscules; par contre la commande rx permet la récursivité). Cette disposition est destinée à éviter des récursions accidentelles.

```
WShell 1 STORE:test
R(0);4:27PM> type carre
/* programme recursif */
parse arg a
a = a**2
say a
if a > 10000000 then exit
carre a
R(0);4:27PM> rexx carre 5
25
--> CARRE 25
Unable to load CARRE
  6 *-* carre a;
+++ Command returned 20
R(0);4:28PM> rx carre 5
25
625
390625
1.52587891E11
R(0);4:28PM>
```

De plus si le serveur AREXX est activé, et qu'un programme AREXX se trouve dans un des chemins de recherche de WShell, l'invocation du nom du programme est équivalente au lancement de ce programme par AREXX.

La commande **MOUNTED** vérifie si un "device" a été activé; dans la négative elle retourne un code 5 (warn).

Il y a encore une commande interactive **PAUSE**, sans équivalent dans les commandes Amigados; elle arrête l'exécution du script, affiche le message qu'on lui a donné comme argument, et attend la réponse sous forme d'une commande AmigaDos ou d'un équivalent; exemple:

MOUNTED Extras:
IF WARN
PAUSE "Insérez la disquette Extras dans un lecteur"
ENDIF
COPY
Extras:devs/printers/HP_Laserjet devs:printers

dans le cas de figure, la réponse au message de PAUSE consiste à introduire le volume Extras dans un lecteur , ce qui équivaut au demeurant à une commande
MOUNT Extras:

3.2. Les autres commandes

Outre les commandes encapsulées, il est fourni dans le répertoire c: de la disquette les commandes suivantes:

CONMAN, HISTORY, LOADLIB, NEWWSH, PATCHWB, RUNWSH, SETCMAN, SETEXECUTE, SWAPHISTORY

Il y a aussi un répertoire "Filters" dans lequel on trouve entre autres une commande **ExecIO** qui fonctionne comme une copie ligne par ligne entre les flux d'entrée et de sortie du process WShell en cours; si on l'invoque depuis un macro AREXX, elle permet de transférer de l'information directement dans une variable de ce programme. Un exemple d'application serait de fragmenter un long fichier, sans passer par un éditeur, ou sans être gêné par la taille limite du fichier qu'un éditeur peut charger. ExecIo comporte de nombreuses options; signalons la possibilité de loger les lignes extraites du fichier dans des variables, de n'extraire que les lignes qui contiennent ou au contraire qui ne contiennent pas une chaîne donnée, de contenir le

traitement d'une ligne entre deux colonnes données. Cette commande est extrêmenent puissante, il y a sur la disquette un programme ***IOTest*** qui donne des exemples d'utilisation.

Enfin, il y a dans WShell une commande invisible! C'est le CD implicite. Il suffit de taper le nom d'un répertoire pour qu'il devienne le répertoire courant. Ceci peut être gênant lorsque le nom d'un répertoire est le même que celui d'une commande que l'on veut exécuter. Exemple: si, étant dans le répertoire racine d'une disquette FISH où il y a entre autres un répertoire LS, je fais LS pour voir le contenu du répertoire racine, ceci sera interprété par WShell comme un CD LS implicite et le répertoire LS deviendra le répertoire courant, ce qui n'était pas l'effet recherché. Pour celà, le CD implicite est désactivé dès qu'il y une redirection dans la commande; il suffira donc de faire

LS >*

et tout rentrera dans l'ordre. Ceci est un exemple de la rançon à payer pour un degré donné de sophistication. Certains jugeront peut-être que dans le cas présent, la sophistication est inutilement élevée et je ne leur donnerai pas tort.

Il y aurait encore bien des choses à signaler dans ce chapitre, mais ce n'est pas un commentaire exhaustif de toute la documentation!

4. Différences de syntaxe, caractères génériques, alias

Peu de chose à dire ici, comme on utilise les commandes ARP, voir l'article précédent.

Les choses intéressantes sont au niveau des commandes résidentes et des alias, et de NEWWSH.

La commande **RESI** remplit la même fonction que RESIDENT, mais bien sûr avec de nombreuses possibilités supplémentaires. Comme dans ASH (le gestionnaire de ARP), WShell teste l'intégrité du code des commandes résidentes à chaque invocation et donne un message d'erreur en cas d'altération.

Tout d'abord, on peut mettre jusqu'à dix commandes résidentes au moyen d'une seule commande RESI; l'option AUTO a pour résultat le chargement de la commande en mémoire à sa première invocation, comme dans ASH; la commande RESI sans argument donne la

```
WShell 1 AMIGA2:GrabStore Chip 946 Fast 1714
R(0);2:55PM> resi
Resident Module     Usages  In-Use  Loaded?
copy                  3       0       Y
delete                3       0       Y
execute               2       0       Y
assign                2       0       Y
History               1       0       Y
NewWSH                1       0       Y
list                  1       0       Y
makedir               1       0       Y
ExecIO                0       0       N
RunWSH                0       0       N
E                     0       0       N
status                0       0       N
protect               0       0       N
type                  0       0       N
path                  0       0       N
R(0);2:55PM> █
```

liste des commandes résidentes, par ordre décroissant du nombre d'invocations de la commande depuis le début de la session; la syntaxe RESI -LIST xyz... limite la liste aux commandes dont le nom commence par les caractères xyz...*(voir image ↑)*

En ce qui concerne les **ALIAS**, on peut définir des ALIAS globaux et des ALIAS locaux; nous y reviendrons.

ALIAS est classique dans son fonctionnement, à une intéressante différence près, qui est la possibilité de définir des abréviations multiples pour une commande en jouant sur les majuscules et les minuscules. Les règles sont aussi simples mais aussi difficiles à appliquer que celles du jeu de go; voici simplement un exemple:

ALIAS MAkeDir makedir

permet d'utiliser pour MAKEDIR les abréviations:

ma, mak, maked, makedi mais pas m ni make

ALIAS MKdir makedir

permet d'utiliser les abréviations:

mk, mkd, mkdi et mkdir.

Devinez les trois règles. Ceci est néanmoins très pratique quand on doit travailler toute la journée sur un système qui a des abréviations données et le soir sur son Amiga. Pour éviter toute confusion, lorsqu'un alias est tapé, la commande complète qu'il représente est affichée.
(Voir image ↓)

5. Les possibilités offertes au niveau de la modification des commandes et de leur historique

L'édition des lignes de commande

Ce sont d'une manière générale celles de ConMan; elles sont connues, je rappellerai simplement qu'il y a 33 fonctions d'édition des lignes de commande et de recherche dans l'historique, définies par des pressions de touche.

```
WShell 1 AMIGA2:GrabStore Chip 946 Fast 1727
R(0);2:40PM> alias DirHd "dir dh0: opt a > ram:dirdh0
R(0);2:40PM> d
--> dir dh0: opt a > ram:dirdh0
R(0);2:41PM> dirh
--> dir dh0: opt a > ram:dirdh0
R(0);2:41PM> dir
  AliasExp                         WSHellWindow
R(0);2:41PM> █
```

Exemple: en frappant les premières lettres d'une ligne de commande prédemment exécutée, puis F6 (ou F5), cette commande est recherchée en amont (ou en aval) dans l'historique et affichée.

La recherche de fichiers par leurs initiales (FComp)

Il y a dans la version 1.2 de WShell une nouveauté intéressante qui est la fonction " Compléter le nom d'un fichier " que l'on trouve dans les shells Unix. Il est fourni pour cela, dans un répertoire FComp, une commande **FComp** à mettre dans C: et un fichier de configuration Config-FComp à mettre dans S:. L'idée de base est simple: après avoir lancé la commande FComp, le mode "Compléter" est activé; il suffit alors de frapper les premières lettres d'un fichier, puis ESC, pour que le nom complet du fichier s'affiche s'il est dans le répertoire courant, ou dans l'un des chemins courants. On peut s'en servir comme ceci sans autre considération, mais bien entendu l'auteur a muni cet utilitaire de possibilités nombreuses et puissantes.

Tout d'abord, la commande FComp accepte elle-même une série d'arguments qui vont lui donner des caractéristiques modifiables à tout instant, mais on peut définir un certain nombre d'autres caractéristiques dans le fichier de configuration. Celui-ci peut être le fichier par défaut s:Config-FComp, mais aussi n'importe quel fichier de configuration défini par l'utilisateur, et appelé par la syntaxe

FComp FROM fichierdeconfig

Voyons d'abord ce qu'il y a dans ce fichier de configuration:

● **des définitions de touches.** Lorsqu'on a tapé les premières lettres du fichier à trouver, puis ESC, on peut agir sur le mode de présentation du résultat en frappant une touche pour laquelle on a donné une définition dans ce fichier de configuration. On trouve par exemple dans le fichier de configuration fourni:

KEY 62 FMT " %f%0%l" AUTO

Ceci fera exécuter la commande complétée, en tapant 8 sur le bloc numérique du clavier (à condition qu'il n'y ait qu'une commande qui satisfasse au critère de recherche).

Note: les formats d'affichage sont définis par des paramètres

%f (première partie de la ligne de commande)

%l (dernière partie de la ligne de commande)

```
WShell 1 WSH: Chip 946 Fast 1704
R(0);2:52PM> fcomp
FComp active
R(0);2:52PM> ls s:
ENV            DPAT          Shell-Startup          startup-wshell
CLI-Startup    Mach.config   SPAT                   startup2
config-fcomp   mounthd       startup-sequence       startupii
Config-WShell  PCD           Startup-Sequence.HD
R(0);2:52PM> ;Choices: s:startup2 s:Shell-Startup s:startup-wshell s:startup
ii s:startup-sequence s:SPAT s:Startup-Sequence.HD
```

FComp: On a tapé **s:s** suivi de *ESC* et de **1** du pavé numérique

%0 à %9 (les noms des fichiers à compléter)

etc.

les paramètres %0 à %9 peuvent être complétés par des paramètres

%e extension

%h "tête (head)" chemin sans le nom du fichier

%r nom complet avec le chemin

%t "queue (tail)" nom du fichier sans le chemin

Autre exemple:

KEY 29 FMT " ; Choices: %0 %1 %2 %3 %4 %5 %6 %7 %8 %9 "

Ceci fera afficher les 10 premières commandes ou fichiers qui satisfont au critère de recherche.

● **des définitions de commandes.** Sur ces lignes, on définit pour l'argument d'une commande déterminée, les paramètres de définition des chemins de recherche, les caractères concordants et les caractères génériques (pattern), le format de la ligne de commande (position des arguments, etc), l'exécution d'office (ajout automatique d'un RETOUR). Il y a deux usages possibles de ceci. Le plus évident est l'exécution d'une commande, en donnant les initiales de l'argument. Par exemple, pour la commande EXECUTE, on spécifierait pour l'option PATH le chemin S:, ce qui limiterait la recherche au répertoire S: et au répertoire courant.

Le cas plus subtil d'utilisation de cette possibilité est celui d'un programme ou d'un fichier de commande, qui demande à un instant donné une réponse à l'utilisateur. Ce dernier ne sait pas nécessairement quelle est la commande à laquelle il doit passer un argument; si cette commande a été définie dans le fichier de configuration de FComp, FComp l'a reconnue, sait qu'elle attend des paramètres, effectuera la recherche de fichier et donnera à la ligne de commande le format adéquat. Çà devient de la haute voltige, et, si je trouve le temps de comprendre ce truc avant la date à laquelle je dois remettre cet article, je l'essaierai!

Nous pouvons à présent revenir sur les paramètres de la commande FComp elle-même.

PATH, NOPATH ne demandent pas de commentaire, sinon que par défaut FComp ne fera pas de recherche dans C: à cause du grand nombre de commandes qui s'y trouvent habituellement; on pourra forcer l'extension de la recherche à C: en utilisant l'option PATH.

Si FComp a été lancé avec les options **SORT** et **GROUP**, et qu'on a frappé une clé qui affiche un choix (voir plus haut), les noms des fichiers trouvés seront classés en "devices", répertoires et fichiers, et triés par ordre alphabétique dans chaque catégorie.

Il y a aussi 3 options destinées à la gestion de la mémoire-tampon de FComp, **MEMINIT, MEMCHECK** et **MEMMAX**, leurs noms sont assez explicites.

FComp est un outil très puissant mais il faut un peu d'habitude pour travailler avec; en particulier, tant qu'il n'a pas trouvé ce qu'il voulait, l'écran flashe avec un beep à toute pression d'une touche du pavé numérique, ce qui est normal vu leur redéfinition par le fichier Config-FComp.

Zorglub

Ed: La deuxième partie de "WShell" sera publiée prochainement



RapidO Assembleur

"Installeur" de Boot Block par Crystal Chip

Une fois de plus, je me suis fait griller par plus rapide que moi. Le mois dernier je vous avais promis un utilitaire permettant d'implanter un programme en bootblock. Crystal Chip, qui doit lire dans mes pensées, nous a envoyé ce listing avant la sortie du dernier numéro. Comme il est très bien, et comme il est ridicule de refaire ce qui existe déjà, voici donc sa version de InstallBoot.

C'est un petit programme (1500 Octets) qui met à notre disposition les 1024 Octets du BootBlock. Le code susceptible d'être installé doit être relatif par rapport au PC (Program Counter) et avoir été sauvegardé en absolu (option **wi** pour le seka Assembleur (*Roméo: j'ai essayé avec wo et apparemment cela fonctionne aussi.*)) et non sous forme d'un fichier exécutable. Il suffit alors de préciser le nom du fichier à installer et le numéro du lecteur sur lequel doit se faire l'installation. Comme ça on va pouvoir se faire une collection d'utilitaires sur BootBlock !

Crystal Chip

```
ExecBase        = 4
OldOpenLib      = -408
CloseLib        = -414
Output          = -60
Write           = -48
Open            = -30
Close           = -36
Read            = -42
FindTask        = -294
AddPort         = -354
RemPort         = -360
OpenDev         = -444
CloseDev        = -450
DoIo            = -456
AllocMem        = -198
FreeMem         = -210

Main:
    movem.l D1-D7/A0-A6,-(SP)
; Sauvegarde des registres
    subq.w  #1,D0
    beq     BadSyntax
; Erreur : paramètres inexistants
NoSpace:
    cmpi.b  #32,(A0)+
; Suppression des espaces
    bne.s   Param1
    dbf     D0,NoSpace
    bra     BadSyntax
; Erreur : paramètres insuffisants
Param1:
    lea     File,A1
    subq.l  #1,A0
Found:
    move.b  (A0)+,(A1)+
; Récupération nom du fichier source
    cmpi.b  #32,(A0)
    beq.s   NoSpace2
    dbf     D0,Found
    bra     BadSyntax
; Erreur : paramètres insuffisants
NoSpace2:
    cmpi.b  #32,(A0)+
; Suppression des espaces
    bne.s   Param2
    dbf     D0,NoSpace2
    bra     BadSyntax
; Erreur : paramètres insuffisants
Param2:
    move.b  -1(A0),Lecteur
; Récupération du n° du lecteur
    cmpi.b  #32,(A0)
    beq.s   Suite
    cmpi.b  #10,(A0)
    bne     BadSyntax
; Erreur : paramètres invalides
Suite:
    cmpi.b  #'0',Lecteur
    bmi     BadSyntax
    cmpi.b  #'4',Lecteur
    bpl     BadSyntax
    subi.b  #'0',Lecteur
    bsr     Init
    move.l  #1005,D2  ; Old Mode
    move.l  #File,D1   ; Fichier à ouvrir
    jsr     Open(A6)
    move.l  D0,FileHandle
    beq NoFile  ; Erreur : Fichier Inexistant
Lecture:
    bsr Prep
; Préparation de la zone Tampon
    move.l  DosBase,A6
    move.l  FileHandle,D1
    move.l  Tampon,D2
    addi.l  #12,D2
; Adresse du tampon de lecture
    move.l  #1014,D3 ; Nb d'octets à lire
    jsr     Read(A6)
    cmpi.w  #1014,D0
    bpl     TooBig   ; Fichier trop gros
    move.l  FileHandle,D1
    jsr     Close(A6)
; Fermeture du fichier
    lea     Mes,A0
    bsr     Affiche
Wait:
    btst    #6,$BFE001
; Test du bouton gauche de la souris
    bne.s   Wait
; Toujours rien, alors on attend
    bsr     Inserted
; Test de la présence d'un disk
    tst.l   Flag
    bne     DiskOut
    bsr     WriteProtect
; Test de la protection en écriture
    tst.l   Flag
    bne     Protection
    move.l  Tampon,A0
; Calcul de la somme de contrôle
    move.l  (A0),D0      ; du bootblock
    move.w  #253,D1
    addq.l  #8,A0
    move.w  #4,CCR       ; X = 0 , Z = 1
ChkSum:
    move.l  (A0)+,D2
    addx.l  D2,D0
    dbf     D1,ChkSum
    not.l   D0
    move.l  Tampon,A0
    move.l  D0,4(A0)
; Mise à jour du CheckSum
    bsr     Ecriture
; Ecriture du bootblock
    move.l  Tampon,A1
    move.l  #1026,D0
    jsr     FreeMem(A6)
; On libère la zone Tampon
Sortie3:
    move.l  ExecBase,A6
    lea     DiskIo,A1
    jsr     CloseDev(A6)
Sortie2:
    move.l  ExecBase,A6
    lea     Readreply,A1
    jsr     RemPort(A6)
Sortie1:
    move.l  ExecBase,A6
    move.l  DosBase,A1
    jsr     CloseLib(A6)
    movem.l (SP)+,D1-D7/A0-A6
; Réinitialisation des registres
    clr.l   D0
; Annulation du drapeau d'erreur
    rts     ; Retour au système

BadSyntax:      ; Affichage de la syntaxe
    bsr     Init
    lea     Syntaxe,A0
    bsr     Affiche
    bra.s   Sortie1

NoFile:
```



```
; Affichage du message d'erreur
; de fichier non trouvé
    lea         NotFound,A0
    bsr         Affiche
    bra.s       Sortie1

TooBig:   ; Affichage du message d'erreur
; d'un fichier source trop long pour être
;  installé sur le bootblock
    move.l      FileHandle,D1
    jsr         Close(A6)
    lea         TooLong,A0
    bsr         Affiche
    bra.s       Sortie1

DiskOut:
; Affichage du message d'erreur de
; disquette inexistante
    lea         NoDisk,A0
    bsr         Affiche
    bra.s       Sortie3

Protection:
; Affichage du message d'erreur de
; disquette protégée
    lea         Protect,A0
    bsr         Affiche
    bra         Sortie3

Init:
; Initialisation de la sortie standard pour
; édition des messages d'erreur
    move.l      ExecBase,A6
    lea         DosLib,A1
    moveq       #0,D0
    jsr         OldOpenLib(A6)
    move.l      D0,DosBase
    move.l      D0,A6
    jsr         Output(A6)
    move.l      D0,StdOut
    rts

Inserted:
; Test de la présence d'une disquette dans
; le lecteur
    move.l      ExecBase,A6
    sub.l       A1,A1
    jsr         FindTask(A6)
    move.l      D0,Readreply+16
    lea         Readreply,A1
    jsr         AddPort(A6)
    lea         DiskIo,A1
    move.l      #Readreply,14(A1)
    moveq       #0,D0
    move.b      Lecteur,D0
    moveq       #0,D1
    lea         TrackDev,A0
    jsr         OpenDev(A6)
    tst.l       D0
    bne         Sortie2
    move.w      #14,28(A1)
    jsr         DoIo(A6)
    move.l      DiskIo+32,Flag
    rts

WriteProtect:
; Test de la protection en écriture de la
; disquette
    move.l      ExecBase,A6
    lea         DiskIo,A1
    move.w      #15,28(A1)
    jsr         DoIo(A6)
    move.l      DiskIo+32,Flag
    rts

Ecriture:
    move.l      ExecBase,A6
    lea         Diskio,A1
    move.w      #3,28(A1)
; Commande WRITE
    move.l      Tampon,40(A1)
    move.l      #2*512,36(A1)
; Deux blocs à partir du bloc 0
    move.l      #0,44(A1)
    jsr         DoIo(A6)
    move.w      #4,28(A1)
; Commande UPDATE
    jsr         DoIo(A6)
    move.w      #9,28(A1)
    move.l      #0,36(A1)
; Arrêter le moteur
    jsr         DoIo(A6)
    rts

Affiche:
    move.l      A0,D2
    moveq       #0,D3
NextCar:
    addq.b      #1,D3
; Calcul du nombre de caractères de la
; chaine à afficher
    tst.b       (A0)+
    bne.s       NextCar
    subq.b      #1,D3
    move.l      StdOut,D1
    move.l      DosBase,A6
    jsr         Write(A6)
; (file, buffer, length) (D1, D2, D3)
    rts

Prep:
    move.l      ExecBase,A6
    move.l      #1026,D0
; Demande d'allocation de 1026 Octets
    moveq       #2,D1
; Chip-RAM sollicitée
    jsr         AllocMem(A6)
    move.l      D0,Tampon
; Adresse de début de mémoire allouée
    beq         Sortie1
; Erreur d'allocation, on arrête
    move.l      D0,A0
    move.l      #252,D1
    move.l      #$444F5300,(A0)+
; Message 'DOS
    move.l      #$00000000,(A0)+
; CheckSum
    move.l      #$00000370,(A0)+
; Numéro du bloc racine
Boucle:
    move.l      #$00000000,(A0)+
    dbf         D1,Boucle
    rts

DiskIo:       blk.l   20,0
Readreply:    blk.l   8,0
DosBase:      dc.l    0
StdOut:       dc.l    0
DosLib:       dc.b    'dos.library',0
TrackDev:     dc.b    'trackdisk.device',0
even
File:         blk.b   80,0
FileHandle:   dc.l    0
Lecteur:      dc.w    0
Flag:         dc.l    0
Tampon:       dc.l    0
Syntaxe:
    dc.b    10,' USAGE: INSTALL
<File_Name> <Dest. Drive (0-3)>',10,10,0
even
NotFound:
    dc.b    10,' File Not Found !',10,10,0
even
NoDisk:
    dc.b    ' No Disk in Drive !',10,10,0
even
TooLong:
    dc.b    10,' Source File Too Long for
BootBlock !',10,10,0
even
Protect:
    dc.b    ' Disk Is Write Protected
!',10,10,0
even
Mes:
    dc.b    10,' Insert Destination Disk and
Press Left Mouse Button.'
    dc.b    10,10,0
```

Pour utiliser ce programme avec le boot du mois dernier, il faut apporter quelques modifications au programme :
il suffit de supprimer les 3 lignes

```
dc.b "DOS",0
dc.l 0
dc.l $00000370
```

et bien sur le rts qui sert aux tests.
Enlevez également le BLK 1024,0

Il ne vous reste plus qu'à tester en tapant:

InstallBoot <nom_du_boot> 0

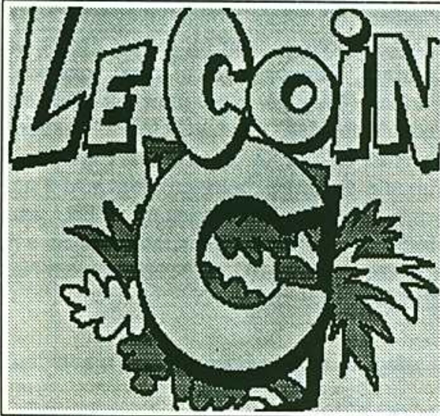
pour installer le boot sur le disque df0:.

Voila vous allez pouvoir enfin vous constituer une bibliothèque de Boots tous plus délirants les uns que les autres. L'avantage du Boot Block est qu'il permet de faire plein de choses avant le démarrage de la startup-séquence, mais en contrepartie tout doit tenir sur 1024 octets. Bon, si vous avez des idées géniales, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Amigalement et à bientôt,

Roméo Rapido





LES OPERATEURS

Nous approchons de la fin de notre tour d'horizon du langage C avec les opérateurs. Comment ça, déjà? Le C est un langage assez concis; il y a peu de choses dedans mais elles sont très puissantes: c'est à partir des notions que nous avons déjà vues et des opérateurs que sont construites les innombrables fonctions des librairies de l'Amiga ou du compilateur, et qui ne font pas, à proprement parler, partie du langage C.

L'opérateur d'affectation =

Il ressemble à tous les = des autres langages:

a = b;

signifie que **a** reçoit la valeur de **b**. Mais il y a plus fort:

a = b = c = d = e = f;

signifie que **a,b,c,d** et **e** prennent la valeur de **f**.

Attention aussi à ne pas utiliser dans un test:

if (a = b) instruction;

Ce piège est mortel pour les débutants... Cela signifie: **a** reçoit la valeur de **b**; si cette valeur est *vrai*, alors exécuter **instruction**.

Cette ligne représente une affectation **et** un test!

Les opérateurs mathématiques

Ce sont les classiques + , - , * , / et % .

% est le symbole du **modulo**, c'est-à-dire, le reste de la division entière: 15 % 4 = 3.

Bien entendu, ces opérateurs sont utilisables avec tous les types de variables numériques et les règles de priorités qui s'appliquent sont celles communément admises en math: de gauche à droite, avec priorité aux parenthèses, puis aux multiplications et divisions.

Les opérateurs d'incrémentation et de décrémentation

Il est courant dans un programme que l'on doive ajouter ou retrancher 1 à une variable. Or, les microprocesseurs disposent d'une instruction d'incrémentation/décrémentation bien plus rapide que le chargement de 1 dans un registre suivi d'une addition.

Dans certaines parties où la vitesse est primordiale, la différence entre les deux opérations pour arriver au même résultat peut être sensible (Il s'agit généralement des indices de boucle).

Plutôt que d'écrire: **i = i + 1;** il est plus judicieux d'écrire: **i++;**

Remarquez qu'il possible d'écrire **i++** et **++i**, qui représentent respectivement la post-incrémentation et la pré-incrémentation. Ceci signifie que l'opération est effectuée après ou avant l'évaluation de l'ensemble de l'expression. Exemple pour fixer les idées:

a = ++b * c--;

1) **b** est incrémenté
2) **a** reçoit le produit de **b** et de **c**
3) **c** est décrémenté

Ces opérateurs marchent sur tous les types entiers (short, int, long, signés ou pas) ou char, mais pas sur les réels. Et je vous demande: Pourquoi? Hmmm?

Voyez dans *A-News* n°15 la structure d'un nombre réel: un certain nombre de bits est réservé à l'exposant, le reste à la mantisse. Par conséquent, ajouter 1 à un réel ne se fait pas par incrémentation d'un registre et n'est donc pas une opération aussi simple que dans le cas d'un entier.

Les opérateurs de comparaison

Le test d'égalité se fait avec == . Par exemple:

if (a == b) printf("a et b sont égaux");

Attention à ne pas écrire (**a = b**), je rappelle que c'est une affectation.

Le test d'inégalité s'écrit **!=** .

if (a != b) printf("a et b sont différents");

Les autres tests de comparaison sont les habituels >, >=, < et <=.

Les opérateurs logiques

Ce sont les classiques *et*, *ou* et *non*, respectivement représentés ici par &&, || et !. Ils sont utilisés pour combiner plusieurs tests:

if (a == b && c != d) ...

if (!(a == b)) qui revient à écrire (**a != b)**

Je vous rappelle qu'il n'y a pas en C de booléens à proprement parler mais que cette notion est simulée par des entiers. 0 représente la valeur **faux**, toutes les autres valeurs signifiant **vrai**.

On peut ainsi tester un entier utilisé comme un booléen:

if (a) printf("a vaut vrai");
if (!a) printf("a vaut faux");

Opérateurs sur les bits

Lorsque vous désirez travailler sur des formules binaires, comme c'est souvent le cas en assembleur, vous pouvez utiliser ces opérateurs. Le C vous propose le complément (~), le et (&), le ou (|), le ou exclusif (^) et les décalages sur lesquels nous allons revenir.

Il ne faut pas confondre ces opérateurs sur les bits avec les opérateurs logiques: ! n'a rien à voir avec ~, & avec && et | avec ||.

Par exemple, **a = b && c;** signifie que **a** vaudra vrai si **b** et **c** valent vrai. Par contre, **a = b & c;** signifie que **a** reçoit le résultat de l'opération *et* entre les bits de **b** et ceux de **c**.

Le complément (~) consiste à inverser



l'état des bits de la variable considérée: ceux qui étaient à 0 passent à 1 et vice-versa.

Enfin, les décalages sont une astuce souvent utilisée en assembleur; on les retrouve aussi en C. Ils s'écrivent sous ces deux formes:

expression1 << expression2
expression1 >> expression2

Expression1 représente la valeur d'une variable ou le résultat d'un calcul, qui va être décalé d'un certain nombre de zéros, donné par **expression2.** Il faut noter qu'**expression2** n'est pas forcément une constante. Les deux expressions doivent obligatoirement être d'un type entier ou caractère; les flottants et doubles sont exclus.

Je vous vois venir, vous allez me dire: "Mais il y a les décalages logiques et les décalages arithmétiques". Pouf pouf. Je ne disais rien, histoire de voir si vous suiviez.

Les décalages arithmétiques s'appliquent aux variables signées; les décalages logiques aux variables non signées. Ceci parce que, pour les variables signées, le premier bit représente le signe. Il doit être conservé par le décalage, d'où une technique différente du décalage logique où on ne s'occupe pas du bit de signe.

Entre les deux types de décalage, Que Choisir? Vous n'avez pas le choix: le compilateur connaît le type de vos variables (signées ou pas) et il sait donc quel décalage appliquer.

Petite astuce bien connue: les décalages sont souvent utilisés pour réaliser des multiplications ou divisions par deux ou des puissances de deux. Car l'instruction de décalage du langage machine est bien plus rapide que celle de multiplication (quand elle existe, ce qui est heureusement le cas pour la famille des 680X0).

Par exemple:

a = b << 1; (a reçoit b*2)
a = b >> 3; (a reçoit b/8 (2^3=8))

Les affectations combinées

Lorsque, dans un calcul, la variable recevant le résultat est la même que la variable utilisée pour le calcul, il y a la possibilité, pour le compilateur, de générer un code optimisé. En généralisant, on peut dire que chaque fois que l'on trouve **a = a op b;** on a plutôt intérêt à écrire **a op= b;** ce qui est strictement équivalent.

Exemples:

i = i + 5; sera avantageusement remplacé par **i += 5;**
x = x / 10; par **x /= 10;**

Les opérateurs combinés sont donc les suivants: +=, -=, *=, /= , %=, <<=, >>=, &=, |=, ^=.

Le fait que le compilateur puisse générer un code optimisé peut permettre un gain de temps d'exécution et de taille du programme, modeste certes, mais il ne faut pas cracher dans la soupe.

D'un autre coté, il s'agit plus sur notre machine, d'un style de programmation que d'une réelle nécessité. En effet, vous pouvez avoir intérêt à le faire en vue du portage de votre programme sur un autre ordinateur. Mais sur Amiga, j'ose espérer que les compilateurs C (au moins le Manx et le Lattice) sont suffisament malins pour détecter tout seuls ce genre d'optimisation.

L'expression conditionnelle

Cette possibilité du C est assez peu utilisée car on n'y pense généralement pas: il n'y a rien d'équivalent dans les autres langages classiques. Elle réunit un test et deux valeurs, dont une sera sélectionnée suivant le résultat du test. Si la condition est vraie, la valeur choisie sera la première; dans le cas contraire, ce sera la seconde. La forme générale est la suivante:

condition ? expression1 : expression2

Exemple:

valeur_absolue = (x>=0) ? x: -x;

Ceci signifie que **valeur_absolue** va prendre la valeur de **x** si **x** est positif, ou la valeur de **-x** dans le cas contraire. Dans cette affectation, le test est effectué en premier; suivant le résultat, une des deux valeurs est sélectionnée pour réaliser l'affectation. C'est sioux, non?

Cette possibilité est d'autant plus intéressante qu'elle ne marche pas que pour les affectations: chaque fois qu'une expression doit être évaluée, elle peut être utilisée.

Voici une suggestion d'utilisation pour illustrer mes propos quelque peu abscons, dussé-je avouer: (j'adore m'exprimer pompeusement) il arrive que l'on veuille afficher le nom d'un objet et la quantité correspondante. Par exemple, "Actions Paribas: 6". Mais voila, si ayant besoin d'argent pour acheter un disque dur ou de Vanessa Paradis, vous avez vendu 5 Paribas (En plus, c'est idiot car elles ont monté depuis), vous afficherez "Actions Paribas: 1". Et là, vous vous couvrez de ridicule devant la première personne à qui vous montrez le programme: "Eh, gros nase, si t'en as qu'une, faut pas de s à actions, cong". (C'est certainement un Toulousain)

Je n'ajouterai qu'une chose: la solution.

printf("Action%c Paribas: %d",(nombre==1)?'s':' ',nombre);

Le **%c** représente un caractère à afficher, la valeur de ce caractère étant donnée par le premier paramètre qui suit le format: **(nombre>1)?'s':' '** Lorsque cet argument de la fonction printf devra être évalué, le programme comparera le nombre à 1. Suivant le résultat de ce test, le caractère à afficher sera un s ou un blanc.

Il faut penser à utiliser cette tournure car elle peut servir très souvent. Vous pouvez même emboîter ainsi deux expressions, voire plus, dans le style:

x = (a==b)?((c==d)?c:d):((e==f)?e:f);

Ceci signifie que:
- si a = b et c = d alors x reçoit c
- si a = b et c != d alors x reçoit d
- si a != b et e = f alors x reçoit e
- si a != b et e != f alors x reçoit f

Vous trouverez un petit d'exemple d'application dans le premier programme du Coin C d'Anews n°15, page 31, modifié par le décret d'erratum dans Anews n°18, page 32. (Ca fait un peu chasse au trésor, tout ça...)

Il faut retenir que cette construction permet d'éviter des if else dans tous les sens; ça peut être vaaachement pratique, si vous me permettez ces écarts de langage que la morale réprouve.

Bon, je sens qu'il est temps que je m'arrête. Le mois prochain, nous parlerons de conversions de type et d'autres billevesées néanmoins fort intéressantes. Tout ceci bien sûr, si j'arrive à échapper aux hommes en blanc qui me poursuivent.

Batchman



"S'il n'en reste qu'un, surtout pas lui!"
Clint Eastwood

BASIC : Animation/Son

par CRS

Il faut avouer que programmer des jeux de simulation en basic n'est pas l'idéal. Toutefois il ne faut pas désespérer. Avec un peu de fantaisie vous pourrez réussir à mettre en pratique vos idées. Pour ce faire, je vais introduire les commandes de son et d'animation.

Dans la précédente partie je vous avais parlé de commandes graphiques. Cette fois-ci je parle d'animation c'est à dire, le déplacement d'objets graphiques sur votre écran. Comme le mouvement s'accompagne généralement de bruit, je vous parlerai aussi des commandes du son.

Pour commencer correctement et mettre en application immédiatement vos nouvelles connaissances, je vous conseille d'apprendre à connaître l'éditeur d'objet ***ObjEdit***. Les explications vous les trouverez dans le chapitre 7 de votre livre de l'AmigaBasic où son utilisation est bien expliquée. Je vous livre néanmoins une courte explication pour mémoire.

Après l'appel de l'éditeur vous devez choisir entre l'édition de sprites ou de bobs et vous choisissez la taille de l'objet. Si vous ne connaissez pas encore la différence entre bobs et sprites relisez la section correspondante dans votre livre de l'AmigaBasic *(qu'un livre serve enfin à autre chose qu'à la garniture!)*.

Arrivons enfin à quelque chose de pratique. Sur votre disque il y a un tiroir nommé *BasicDemos*. Vous y trouverez un fichier du nom de *Ball*. Le programme suivant:

OPEN "ExtrasD:BasicDemos/Ball" FOR INPUT AS 1
OBJECT.SHAPE 1,INPUT$(LOF(1),1)

va vous permettre de l'ouvrir sous le numéro 1. Bien évidemment vous pouvez donner une chaîne

OBJECT.SHAPE Numéro, Chaîne

pour définir votre objet. Avant de l'afficher à l'écran il faut encore définir sa position avec les commandes:

OBJECT.x Numéro,Position-X
OBJECT.y Numéro,Position-Y

vous placez ainsi l'objet à partir du coin haut gauche vers la droite puis vers le bas. Avec

OBJECT.ON Numéro

votre objet va apparaître à l'écran. Mais l'intérêt va augmenter grâce à l'animation en utilisant:

OBJECT,VX Numéro, Vitesse-X
OBJECT,VY Numéro, Vitesse-Y

vous déterminez ainsi la vitesse de déplacement par seconde. Une valeur positive pour Vitesse-X déplace l'objet de gauche à droite, la valeur négative à l'inverse. Une valeur négative pour Vitesse-Y déplace de haut en bas et inversement. Pour donner le mouvement vous devez ajouter:

OBJECT.START Numéro

qui peut être arrêté par

OBJECT.STOP Numéro

Pour connaitre la position vous utilisez

OBJECT.X (Numéro)
OBJECT.Y (Numéro)

ainsi que pour la vitesse:

OBJECT.VX (Numéro)
OBJECT.VY (Numéro)

INTRODUCTION: entrez de
[illegible]
lignes, des motifs et réaliser des déplacements des parties d'écran

PARTIE 2 (Animation/son): Déplacement d'objets à l'écran ; utilisation du son

PARTIE 3 (La Programmation structurée): Apprendre à utiliser les boucles, IF... THEN... ELSE, WHILE... WEND, et aspect visuel de vos programmes

PARTIE 4 (Les interruptions): Interception des erreurs de programmation ; interruption par menu, timer ou souris

PARTIE 5 (Sous-programmes et librairies): La technique des sous-programmes ; insertion de programmes en langage machine et des librairies.

Votre objet a sa vie propre et s'il cogne contre un bord de l'écran il reste comme collé. Vous ne lui avez pas dit ce qu'il doit faire. En basic vous utilisez

ON COLLISION GOSUB Fait

ou Fait représente un saut à un sous programme qui dit ce qui se passe en cas de collision. Au préalable vous devez activer cette possibilité par

COLLISION ON

Dans mon cas, l'objet ne peut que réagir contre les bords de l'écran mais avec

COLLISION(0)

vous repérez l'objet qui a touché ou était touché en dernier. Vous reprenez cette

Listing 1

```
WINDOW 4,"Animation",(310,95)-(580,170),15
ON COLLISION GOSUB Test1
COLLISION ON
OPEN "ExtrasD:BasicDemos/Ball" FOR INPUT AS 1
   OBJECT.SHAPE 1, INPUT$(LOF(1),1)
CLOSE 1

OBJECT.X 1,240
OBJECT.Y 1,50
OBJECT.VX 1,30
OBJECT.VY 1,30
OBJECT.ON
OBJECT.START

WHILE 1: SLEEP: WEND
Test1:
   touche=WINDOW(1)
   WINDOW 4
   i=COLLISION(0)
   IF i=0 THEN RETURN
      j=COLLISION(i)
      if j=-2 THEN OBJECT.VX i,ABS(object.VX(i))
      if j=-4 THEN OBJECT.VX i,-ABS(object.VX(i))
      if j=-1 THEN OBJECT.VY i,ABS(object.VY(i))
      if j=-3 THEN OBJECT.VY i,-ABS(object.VY(i))
      OBJECT.START
      WINDOW touche
RETURN
```

Avec ce programme vous chargez le fichier "Ball" de votre disque.



fonction en plaçant le numéro donné précédement et vous obtiendrez le numéro de celui qui a effectué la collision. Si cette valeur était négative il s'agit du bord haut (-1), gauche (-2), bas (-3), droite (-4) de votre fenêtre. Le listing (1) vous donne une version améliorée du programme que vous avez dans votre livre sous ***OBJECT.SHAPE*** qui de plus est buggé. L'erreur du programme? Vous pouvez la trouver facilement. Recopiez le et laissez le tourner pendant un certain temps... la balle quittera votre fenêtre à un certain moment! La différence réside dans le fait que je teste toutes les possibilités de collision et que je remets la balle sur le bon chemin avec la fonction ABS. La raison de cette erreur se situe peut-être dans l'interpréteur lui-même. Qui peut me le dire? En fait, si nous activons le programme initial du livre et si la balle tape dans le coin à gauche, cela oblige à un double test pour le programme et une perte de temps car la balle touche le bord pour sa troisième collision. Il y a réaction et hop la balle continue et sort de l'écran! Je viens de répondre à ma question. C'est la lenteur de l'interprèteur qui en est la cause. Et cette erreur pour un seul objet! Pendant que vous gérez un objet les autres entrent en collision. Résultat, les 16 collisions permises sont vite dépassées et l'Amiga ne pouvant les gérer, ils disparaissent de l'écran. La petite astuce est donnée dans le listing (2). En même temps que le test de collision sur l'objet je teste les autres collisions. En incluant la boucle FOR... NEXT et en mettant un beep, vous pouvez contrôler l'effet. Après un court moment, le beep se transforme en son continu et vous indique que l'AmigaBasic a perdu les pédales! Il ne peut plus gérer les collisions!

La prochaine fois je vous ajouterai le son. Alors à pluche...

Listing 2

```
nombre=6
SCREEN 2,640,255,2,2
WINDOW 4,"Animation",,15,2
ON COLLISION GOSUB Test2
COLLISION ON
OPEN "ExtrasD:BasicDemos/Ball" FOR INPUT AS 1
   style$=INPUT$(LOF(1),1)
CLOSE 1

FOR a=1 to nombre
   OBJECT.SHAPE 1,styles$
   OBJECT.X a,300*RND+100
   OBJECT.Y a,80*RND+50
   OBJECT.VX a,200*RND-100
   OBJECT.VY a,200*RND-100
NEXT a

OBJECT.ON
OBJECT.START

WHILE 1: SLEEP: WEND

Test2:
   i=COLLISION(0)
   IF i=0 THEN RETURN
      FOR i=1 TO nombre
         j=COLLISION(i)
         if j=-2 THEN OBJECT.VX i,ABS(object.VX(i))
         if j=-4 THEN OBJECT.VX i,-ABS(object.VX(i))
         if j=-1 THEN OBJECT.VY i,ABS(object.VY(i))
         if j=-3 THEN OBJECT.VY i,-ABS(object.VY(i))
         if j>0 then BEEP
      NEXT i
      OBJECT.START
RETURN
```

Meilleur manière pour tester les collisions

Nota: Je vous donne la modification de M. **AUTRET François** (que je remercie de s'être donné la peine d'écrire) quant à ma question sur mon programme de son dans ***A-News*** de décembre listing 3. Il faut ajouter après SOUND i%*4,5,100,3 les lignes suivantes:

```
SOUND 0,1,0,0
SOUND 0,1,0,1
SOUND 0,1,0,2
SOUND 0,1,0,3
```

et il conseille encore la ligne ERASE coucou% après les lignes du graphisme. Explication: on éteint tout. La fréquence, le volume sont mis a 0, la durée à 1 et ceci pour les différents canaux ou voix. Je constate donc qu'il y en a au moins... que je ne dise pas de bêtise... au moins 1 qui a lu le listing 3!

à +

CRS

Avis aux annonceurs

Ce numéro d'***A-News*** marque la fin de notre deuxième année.Il marque aussi l'augmentation de notre tirage de 17000 à 23000 exemplaires mensuels, le passage sur papier brillant, un nombre de pages plus important, et toujours plus de lecteurs avertis qui voudraient faire davantage avec leur Amiga que simplement jouer.

Avis aux lecteurs

Nos annonceurs respectent notre indépendance. Soutenez-les.*

(*Depuis deux ans il est arrivé une fois seulement qu'un annonceur exige de voir nos reportages sur ses produits avant leur publication. Demande refusée de votre part...)



DOMAINE GRAND PUBLIC

UNIVERSAL VIRUS KILLER, TOUJOURS PLUS!

Non, il ne s'agit pas d'une nouvelle poudre à laver le linge sale (en famille) mais bel et bien de la version finale d'un logiciel qui permet de débarrasser vos disquettes des petites bestioles que certains infogénéticiens sans scrupules s'évertuent à créer.

Une fois la disquette introduite dans le lecteur, on clique sur l'icône UVK et l'on se retrouve face à une fenêtre de sélection (sur fond étoilé) qui permet soit de lancer le programme soit de consulter la documentation.

Fidèle à mon instinct, je laisse de coté la documentation pour lancer directement UVK.

Le programme démarre et m'indique qu'il n'y a aucun virus en mémoire. Il est à noter qu'il reconnait également la présence d'un deuxième lecteur (DF1: ou DF2:) et qu'il fonctionne parfaitement sous kickstart 1.2 ou 1.3 et ce avec ou sans extension mémoire.

Une fois ce test effectué le menu principal apparait. On retrouve bien entendu les fonctions classiques d'un antivirus (afficher un bootblock, tester la présence d'un virus sur une disquette...).UVK reconnait une douzaine de types de virus (avec les sous-types associés), ainsi qu'une trentaine de bootblocks spéciaux parmi les plus connus.

La troisième fonction (Install bootblock) permet d'installer sur une disquette certains bootblocks spéciaux (IRQ Protector, déconnexion du lecteur externe ou de l'extension mémoire, etc).

La fonction COPY permet de copier un bootblock d'une disquette source vers une disquette destination.

Enfin la fonction MOVE, la plus intéressante à mon avis permet de transformer un bootblock en fichier ou l'inverse.

Comme on peut le voir, il s'agit d'un logiciel très complet qui contient une ou deux fonctions inédites fort utiles.

La documentation est également bien faite puisqu'en plus du descriptif de fonctionnement on trouve bon nombre d'informations sur les virus.

En conclusion, je dirai qu'il s'agit là d'une réalisation de qualité (Bravo AMIGUY), qui méritait bien entendu de figurer dans la collection Hermès FRANCE sous la référence Hermes FRANCE N°12. Alors n'hésitez plus il en vaut la peine (et en plus il est garanti sans phosphate).

Herr Doktor Von GlutenStimmellmDorf
est sain de corps si ce n'est d'esprit.

EDITO

Chers lecteurs et lectrices, bonjour. Encore un excellent mois pour le domaine public puisque, non content de retrouver vos rubriques habituelles, vous découvrirez UVK (Universal Virus Killer), un antivirus qui a été développé par notre ami AMIGUY.

Qui a dit "Encore un antivirus" ? Certes c'en est un, mais contrairement à d'autres programmes de ce type il ne fait pas que cela et je vous engage sans plus attendre à vous reporter à sa description dans nos colonnes.

Excellente lecture.

Herr Doktor Von GlutenStimmellmDorf
est garanti sans additif.

NOUVEAUTES... NOUVEAUTES....

A la suite des tempêtes hivernales, nous arrivent portées par un furieux vent de changement, les disquettes de Mr FRED FISH. Nous avons bien du mal à décrire tout ce qui sort dans cette collection... excusez donc le léger retard à l'allumage pour ces n°265 à 282. Tréve de bavardages, on plonge!.

FISH #265 & #266

- VAUX-Killer:
Super animation qui fût classée seconde au BADGE Killer Demo Contest 1989. Attention, elle demande plus de deux méga et demi et au moins deux lecteurs.

FISH #267

- Diglib:
Une librairie de fonctions graphiques en FORTRAN. Les sources sont incluses. Cette librairie est utilisée par Matlab.

- Mackie v1.3:
Un utilitaire de type POPCLI, permettant l'utilisation de touches avec Macro. Sa particularité est le "blanker" écran incorporé et très original. Sources incluses.

- Matlab:
Un package FORTRAN mathématique. Absolument sensationnel: les calculs tensoriels, les triangularisations, les déterminants et bien d'autres choses sont disponibles. Sources incluses.

FISH #268

- Doctor_A:
Une animation Sculpt4D réalisée pour le "BADGE contest 1989".

- Klide:
Une démo originale qui illustre les possibilités du blitter. Elle a été classée quatriéme au "BADGE contest 1989".

- OnlyAmiga:
Une démo du théorème "Only Amiga Makes it Possible". Classée à la neuvième place au "BADGE contest 1989".

FISH #269

- Calendar:
Dix formats possibles pour vos calendriers grâce à cet utilitaire trés soigné.

- ChessTutor:
Un utilitaire destiné à inculquer les rudiments des échecs aux débutants. Programmé en AmigaBasic.

- PropGadget:
Un exemple de programme d'utilisation des gadgets proportionnels. Sources en C et assembleur. Notez que cet utilitaire peut être appelé par vos propres programmes C.

- RadBoogie:
Encore une démo du "BADGE contest 1989". Celle-ci gagna la septième place.

- ShowDisk:
Un utilitaire qui donne une image colorée représentant le sommaire des disquettes. Agréable. Sources en assembleur incluses.

- SpinPointer:
Un petit programme qui change votre pointeur de souris et lui fait indiquer les moments où l'amiga est occupé. Très jolie réalisation.

FISH #270

- ColumnSet:
ColumnSet permet une mise en tableau de données en provenance d'un fichier. Ca marche sur l'écran et sur l'imprimante. Sources en Modula-2 fournies.

- MRBackup v3.3d:
Un utilitaire permettant le backup d'un disque dur sur disquettes. Attention cette version contient un bug redoutable... il est toutefois corrigé dans la version 3.3e disponible sur la Fish #279.

- TooMuch3D:
Une démo d'animation présentée lors du "BADGE contest 1989".



FISH #271

- CPUStandoff:

Beaucoup de gags dans cette démo retenue pour le "BADGE contest 1989".

- LaserBoing:

Une belle animation ray-tracing sur le thème du célèbre "Boïng".

FISH #272

- AmigaPunt:

Un utilitaire qui se veut pouvoir prédire les performances de chevaux durant les courses. On compte sur nos amis turfistes pour les test...

- Balloon:

A la fin de chaque année a lieu aux U.S.A. le fameux "BADGE Killer Demo Contest", ceci explique cette profusion de démos dans les Fish décrites.

- Spigot:

Je vous dis ce que c'est?... Personne n'a deviné?... Eh oui!, encore une démo du formidable "BADGE Killer Demo Contest 1989".

FISH #273

- BattleForce v3.61:

Un jeu de combat futuriste entre des machines de guerre robotisées. C'est bien réalisé et on a tant besoin de tendresse...

- PennyWise:

Superbe interface utilisateur pour ce programme de gestion financière simplifiée. Beaucoup de possibilités et un emploi agréable.

FISH #274

- HP11:

Emulateur de calculette HP11C qui permet même le mode programmation. Sans doute une toute bonne calculette sur Amiga.

- KeyBiz:

Ce petit programme pourra vous laisser croire que des souris se planquent derrière votre machine. Amusant. Sources incuses.

- LookFor:

Une commande intéressante pour retrouver un fichier dans le labyrinthe des chemins et directories de vos supports magnétiques. Sources fournies.

- SlideMaster v0.1:

Un programme compact pour organiser des Slide-Show. Il peut manier tous les types de formats graphiques et possède une interface ARexx.

- Snap v1.3:

Un utilitaire de clipping écran, afin de récupérer une partie d'une fenêtre avec graphiques ou texte. Les sources sont comprises.

- Xoper v2.0:

Un utilitaire d'accès facile et qui permet d'avoir une image système, mais aussi d'agir sur ce dernier. Presque tout est géré par ce génial petit programme qui constitue une tâche de fond dont on ne peut se passer après essai. Cette Update de la version Fish #228 apporte beaucoup. Les sources en assembleur sont fournies.

FISH #275

- Vt100 v2.9:

Un émulateur de console VT100, totalement remanié depuis la version 2.8 de la Fish #138. Tout est excellent dans cet utilitaire, il y a même la compatibilité ARexx ajoutée en prime. Sources incluses.

FISH #276

- Blit:

Une animation du "BADGE contest 1989". Elle a l'originalité de présenter sur un même écran une partie en Lo-Res et une autre en Hi-Res.

- ClickDos v1.1:

Un programme de type CLI-Mate, qui a le bon goût d'être iconifiable et de prendre peu de mémoire. Trés optimisé.

- DateRequester:

Un utilitaire qui effectue une demande "date-heure", utile pour ceux qui ne possèdent pas d'horloge interne. Comme beaucoup depuis quelque temps, il possède une compatibilité ARexx. Les sources sont incluses.

FISH #277

- ARTM v0.9:

"Amiga Real Time Monitor" permet de visionner et de contrôler les activités système telles que tâches, fenêtres, programmes résidents, etc...

- Icon v7.5:

Voici un utilitaire original, un langage de programmation en fait. Il est orienté vers le traitement des listes et des chaînes. Beaucoup d'innovations dans la philosophie du maniement des chaînes. Bref c'est très intéressant mais difficile à décrire en quelques lignes. A voir donc!

- LabelPrint v3.0:

Un programme destiné à la réalisation et à l'impression d'étiquettes pour vos disquettes. Update de la version de la Fish #238.

- LPE v1.1:

Editeur graphique pour système LaTex. Cette update de la version Fish #243 possède des fonctionnalités supérieures ainsi qu'une meilleure interface utilisateur.

- WBAssign v1.2:

Un petit utilitaire sympathique qui vous permet d'assigner vos chemins d'accés à partir du Workbench. Quelques options trés bien pensées.

- WBRes v1.2b:

Petit utilitaire permettant de rendre des programmes résidents sans sortir du Workbench. Trés utile lorsque l'on travaille sous environnement Wb1.3.

FISH #278

- AmigaTrek:

Trois petites histoires parodiant la série Star Trek... et dans une tournure très Amiga.

- ASpice v5.1:

Un programme d'analyse de circuit électronique inspiré d'un grand frère en activité sur VAX Station. Un méga-octet est requis pour l'utilisation en plein "confort". Cette version profite de l'avantage d'un coprocesseur arithmétique lorsque celui-ci est disponible. Documentation touffue...

- Frag:

Deux utilitaires à lancer sous CLI ou Shell et qui permettent de voir la fragmentation de vos fichiers sur disquettes. Sources incluses.

FISH #279

- Ash v1.0:

Un shell de type "Ksh" (sous Unix). Il a toutes les caractéristiques d'un tout bon et possède une excellente documentation. Tout ceux qui cherchent encore leur shell idéal devrait essayer celui-ci.

- MouseClock v1.2:

Un petit "code" qui attache à votre pointeur deux gadgets donnant l'occupation mémoire et l'heure. Sources incluses.

- MRBackup v3.3e:

Cette version d'un programme de back-up de disque dur corrige un sérieux bug de la précédente mouture (Fish #270).

- MRPrint v3.4:

Un utilitaire de mise en page de fichier texte avant sortie écran ou imprimante. Il permet la définition de marges, d'en-tête et de n°lignes. Les sources sont fournies.

FISH #280

- Berseker v3.0:

Un anti-virus qui permet la détection de nombreux méchants microbes. Semble toutefois posséder quelques lacunes. Sources en assembleur incluses.

- CM v1.0:

Permet de concevoir une mécanique céleste à base de corps astraux. Ensuite vous pouvez lancer votre bébé et observer le déroulement des événements, avec de la chance à vous les collisions planètes - météores et autres... Le programme est doté d'une bonne interface Intuition et d'une option de sauvegarde pour vos meilleures créations. C'est super de jouer à Dieu...

- Graph v1.0:

Un trés chouette utilitaire de tracé de courbes planaires. Grande facilité d'utilisation (sous Intuition) et joli "design".

FISH #281

- Diff v1.10:

Un utilitaire de comparaison de fichiers qui ne se limite pas aux fichiers ASCII et

qui permet quelques options judicieuses. Cet utilitaire fait partie du "package RCS" de la Fish #282. Sources incluses.

- *DiffDir v1.1:*

Compare deux répertoires et leur contenu. Sources incluses.

- *FarPrint v1.3:*

Un deboggueur qui ne fonctionne que sur les programmes sans liens avec l'environnement. Sources et documentation incluses.

- *LoadImage v1.9:*

Un afficheur d'image IFF qui accepte tous les formats. Il possède des options aussi futées que l'impression d'une partie de l'image, la gestion de cycling couleurs programmés ou le scrolling pour des images plus grandes que l'écran physique. Sources incluses.

- *MRARPFile:*

Un package pour la bibliothèque ARP, qui lui ajoute quelques fonctions supplémentaires. Sources incluses.

- *MRMan v1.0:*

Une commande du type "man" (sous Unix) qui permet la lecture de fichiers textes sur le système avec une grande flexibilité. Des fichiers "aide" en anglais et les sources sont inclus.

FISH #282

- *PrintHandler v1.1:*

Un driver imprimante général qui permet la gestion simple du feuille à feuille et un "data spooling" limité mais efficace. Sources incluses.

- *RCS v1.2:*

"Revision Control System" est un "package" destiné aux traitements sur fichiers souvent remaniés. Trés utile pour les sources programmes, les lettres, les documentations, les dessins etc... Cette version inclut la plupart des sources des programmes utilisés.

Joe le Maxi

AVIS A LA POPULATION

MVK 1.5 est mort, vive MVK 1.6 !

Comme l'auront sans doute remarqué ceux d'entre vous qui l'ont commandé, le Master Virus Killer de Xavier Leclercq est désormais distribué sous la version 1.6. La version 1.5 n'aura pas vécu longtemps, victime d'une soudaine recrudescence de virus que notre ami Xavier s'est empressé de disséquer afin d'allonger la déja longue liste de microbes que combat son virus killer.

Ces nouvelles vilaines bêtes n'ont qu'a bien se tenir. Qu'on se le dise !

Ed l'Epicier

REUNION DP...

Une réunion Domaine Public se déroulera le Samedi 21 Avril 1990 à Tournaien Belgique. Vous pourrez compléter vos collections pour le prix de la disquette. Un droit d'entrée de 20 FRF (120 FB) est demandé pour les frais d'organisation. Pour ceux d'entre vous prêts à faire le déplacement, voici l'itinéraire (simple) conseillé pour arriver à bon port:

- Prendre l'autoroute A1 (autoroute du Nord Lille-Paris).
- Arrivé à Lille, prendre direction Bruxelles.
- Continuer jusqu'à la frontière. Entrer en Belgique.
- Prendre la sortie LAMIN, puis direction Tournai.
- Il ne vous restera alors qu'à suivre le parcours fléché Amiga que les organisateurs mettront en place.

Outre la possibilité d'accroître votre collection, cette réunion vous permettra de rencontrer d'autres passionnés et d'échanger vos idées et vos propres réalisations. A voir donc.

Ed l'Epicier

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

HDNC (Numéro de Client): ____
Nom: ____
Prénom: ____
Adresse: ____
____
CP: ____ Ville: ____

20FF(125FB)
Fred Fish Disks 1-282
Amicus 1-26
TBAG 1-25
Faug 1-75
PaNorAmA 1-98
RPD 1-164

Les RPD 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146 151,155,163 et FAUG 61 comportent 2 Disks (40 FF)

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-4, HERMES France 1-12,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-19 + 20-26 (Art Disks)
35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4
360 FF (France uniquement)
Digitaliseur monophonique HERMES Diffusion en KIT

Collection	Disquettes	Total
	Frais de port	10 FRF
	Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF	
	TOTAL	

Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MIA Software pour la Belgique).

Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 4-90



SPY: JEU CULTE

AAAAAArg! **Spy Vs Spy I**, le seul, l'unique, est sorti sur Amiga. Le KeKe RoZen, de retour de la vieille ville de Londres, m'appelle et me dit froidement : *"Allo"*.

Puis il enchaîne : *"Je te ramène Spy de Londres"*. Joie intense remplie de larmes d'émotion.

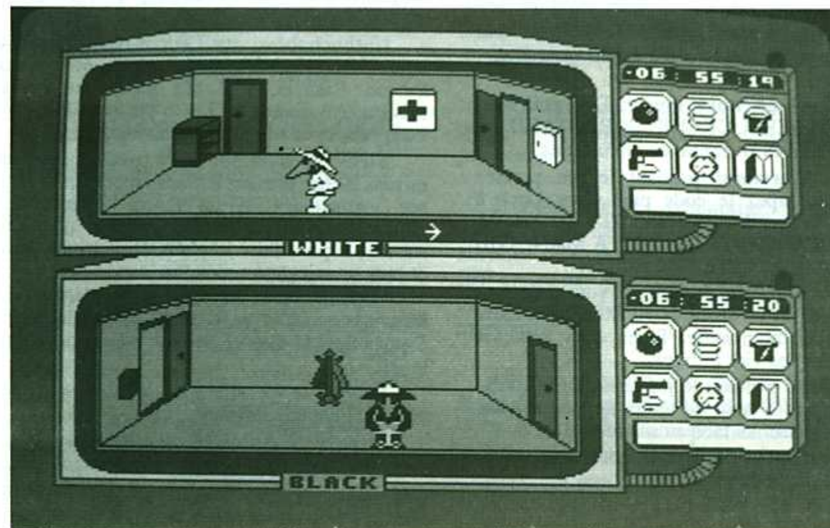
Deux jours plus tard le KéKé m'OFFRAIT Spy Vs Spy I. .

Ce jeu culte sorti sur Commodore 64 il y à déjà 5 ans, réalisé par First Star Software, est édité sur Amiga par Wicked Software. Dans ce jeu, mêlant action et stratégie, vous dirigez un corbeau espion blanc ou noir, tout droit sorti de la BD MAD. Vous êtes dans une ambassade, constituée de pièces meublées, séparées par des portes et des escaliers. Votre but, comme celui de l'adversaire (ordinateur ou humain), est de récupérer dans l'ambassade les quatre parties, cachées dans les meubles, d'un dossier ultra secret. Là où cela devient sport, c'est que tous les meubles ou toutes les portes peuvent être piégés (vous exploserez en fouillant un meuble piégé par exemple). Il y a quatre types de pièges. Plus fort encore, à chaque piège, correspond un antipiège capables de désamorcer les endroit piégés. Vous saisissez la suite. Chacun des deux joueurs va donc tenter de récupérer les plans secrets, tout en préparant sa fuite ou pire, sa propre mort par les pièges adverses, en piégeant lui-même les endroits stratégiques. Et en plus il faudra vous souvenir des positions de vos pièges pour ne pas tomber dedans. Et l'autre fait pareil. Géant. C'était à mon avis, le meilleur jeu à deux sur C64.

Sur Amiga, on retrouve vraiment une adaptation du C64. Même musique, même présentation. Je dois reconnaitre que la qualité des dessins m'a fortement déçu. C'est moins bon que sur 64. Mais en fait, Spy fait partie de ces quelques rares jeux où musiques et dessins n'ont aucune importance. Le but du jeu est tellement prenant que l'on oublie tout le reste. Et l'intérêt reste entier sur la version Amiga.

Enfin il faut souligner que ce jeu est vendu pour environ 50F en Angleterre. Quelques bogues, mais on en redemande.

Chorizo Spyd



HOUND OF SHADOW

jeu de rôle pour les surdoués......en anglais!

Un conseil: avec l'achat de la jolie boîte, prévoyez la location d'un prof d'anglais en même temps.

Ce soft d'Electronic Arts est un jeu de rôle de type textuel. La boite contient 2 disquettes auxquelles vous devrez ajouter une troisième formatée pour vos sauvegardes et personnages.

La doc se divise en 3 fascicules: L'explication de la création de personnages, le manuel d'utilisation général et un petit lexique. Le premier livret, en anglais facilement abordable, est très clair. Le deuxième, traduit, vous donne le mode d'emploi de l'insertion des disquettes (!) et également des aides de jeu (pratique). Le troisième est un "dico" de 4 pages traduit en 4 langues pour les termes très très peu usités (du genre "puanteur de chaire pourrie : reek of rotten flesh"), c'est une exellente idée.

Analysons à présent le soft lui même. La présentation jolie mettant déjà dans l'ambiance 1920 avec des images de type vieillot (couleurs jaunies). Le (vôtre) personnage est détaillé et là: Clap Clap Clap! (foule en délire). J'ai eu l'impression de me retrouver avec une feuille de l'appel de Cthulhu devant moi. Elle est jolie, complète, ce serait trop long à décrire alors en 1 mot comme en 100: EXCELLENT!!!

En ce qui concerne le graphisme... aï aï aï.... c'est du textuel...mais alors du textuel textuel quoi! Heureusement la partie sera parsemée de quelques images représentant certains lieux dans lesquelles vous vous trouverez. Image du même style que la présentation, conservant l'ambiance.

Musique? Totalement inexistante, mais alors RIEN! Pas un bruit, pas un son, seul votre lecteur vous rassurera sur la qualité de vos tympans...

Ergonomie? Je vous ai dit que c'était du textuel! "Mais si la doc est en anglais alors le jeu...." "Mais oui mon petit, le jeu est aussi à 100% en anglais!" La doc no problem, mais le jeu....costaud! J'avoue avoir été mis KO! Pourtant j'aime bien les langues. Je ne tente même plus de comprendre tout! L'avantage c'est que tout est précisément décrit, pas d'erreur d'imagination possible.

Finissons par le scénario. Et là je laisse à nouveau la parole au publique en délire: "Prima, Great, Extra..."; une introduction en béton. Quant à la suite elle est encore plus formidable. Ca c'est du scénar!!! J'allais oublier: l'univers fabuleux de ce jeu est celui créé par l'inégalable, le Maître: Howard Philip LOVECRAFT et son célèbre Mythe de Cthulhu (ïa Yog-Sothoth).

Ma conclusion sera double:

Premièrement je garde la même opinion qu'auparavant au sujet des jeux de rôle/aventure textuels: ils laissent une fausse liberté aux joueurs. On a l'impression d'être libre de ses actions grâce à l'explosion du carcan des icônes mais à la limite on est même plus restreint du fait de la difficulté d'expression dans certains cas.

Deuxièmement ce programme n'est pas un soft à importer en France s'il est censé être destiné à tous, la barrière de la langue étant, ici, nettement trop haute.

C'est furieusement dommage car en dehors de cela c'est un jeu de rôle fantastique d'intérêt.

Fireball *The new Randolf Carter*



100 TRUCS

Cadeau d'anniversaire aux lecteurs de la part de Kéké

Pour ce numéro anniversaire d'A-News je vous propose un récapitulatif des trucs et astuces pour la plupart des jeux déja sortis avec en prime quelques nouveautés. N'oubliez pas que certains trucs sont à taper comme si vous aviez un clavier QWERTY. On commence tout de suite avec la lettre A.

Afterburner: mettre la pause et taper THUNDERBLADE. Avec la touche G obtention d'un extra-missile, < vous fait passer au tableau suivant, > au tableau précédent et N donne une vie supplémentaire.

Archipelagos: tapez 8421 au moment de choisir votre archipelago et vous pourrez choisir n'importe quel terrain de 1 à 9999.

Barbarian (Psygnosis): sur l'écran de jeu tapez 04-08-59 pour avoir des vies infinies

Batman the Movie: tapez MAJJJJ pour avoir des vies infinies.

Battle Valley: tapez ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE pour un nombre infini de tanks.

Beach Volley: tapez DADDYBRACEY pendant le jeu et F1 vous fera passer au niveau suivant.

Beverly Hills Cops: sélectionner l'écran de high score sur l'écran de choix de difficultés. Tapez MELLIE et vous aurez accès à tous les jeux.

Bio-Challenge: mettre la pause avec ESC. La touche G vous avancera au niveau du gardien du niveau.

Carrier Command: pendant le jeu, actionner la pause et tapez GROW OLD ALONG WITH ME. Les touches + et - vous donneront l'immunité. Essayez aussi THE BEST IS YET TO BE.

Chase HQ: à n'importe quel moment pressez le bouton gauche de la souris tout en pressant le bouton fire du joystick et tapez GROWLER (si vous n'avez pas assez de doigts faites vous aider par votre petite soeur). La touche T vous remettra votre compteur de temps à 60 secondes.

Chubby Gristle: sur l'écran titre tapez BUUURRP pour obtenir des vies infinies.

Cybernoid: tapez RAISTLIN sur l'écran de titre pour des vies infinies.

Defender of the Crown: maintenir la touche K enfoncée pendant le chargement de la deuxième disquette et votre armée s'en trouvera nettement renforcée.

Denaris: quand on vous demande d'insérer le data disk, le mettre et maintenir la touche Z enfoncée pendant le chargement. Alors mettre la souris dans le port joystick (2), commencer le jeu et maintenez le bouton droit de la souris pendant le chargement.

Dogs of War: tapez TIMBO avant de commencer. F5 vous donnera des vies infinies.

Double Dragon: sur l'écran titre tapez R U CALLING MY PINT A POFF? suivi de return (attention aux espaces). Pendant le jeu la touche delete éliminera votre adversaire.

Dragon's Lair: appuyez simultanément sur ESC,R,/,L,N et 7 si vous voulez voir la fin.

Elite: au moment de la première entrée du code de protection tapez SARA puis tapez le code correct à la seconde demande. A n'importe quel moment du jeu * vous fait rentrer dans la cheat bank. 18-FF vous donne du cash, 24-01 le systeme ECM, 2F-01 une bombe d'énergie, 38-01 un laser militaire. Esc vous fait revenir dans le jeu.

Empire Strikes Back: sur l'écran titre maintenez la touche Help enfoncée et tapez XIFARGROTCEV (vector grafix à l'envers). Tapez L, C et D pour Luke, C3PO et Darth Vader.

Eyes of Horus: tapez SPAM pour des vies infinies et aucun besoin des clés.

Falcon: en vol appuyez simultanément sur X, Shift et Ctrl pour faire le plein d'armes.

Fernandez Must Die: pendant le jeu actionner la pause et tapez SPINYNORMAN.

Forgotten Worlds: tapez ARC sur l'écran titre et pressez Help. Pendant le jeu S vous amène au magasin et N vous téléporte.

Ghouls'n'Ghosts: tapez KAREN BROADHURST pour des vies infinies.

Goldrunner: pendant le jeu I vous fait passer au tableau bonus et O au niveau suivant.

Gravity Force: quand on vous demande le password tapez WARP suivi du numéro du niveau où vous désirez aller (ex WARP05 pour le niveau 5).

Hard Drivin': choisissez le mode manuel pour la boite de vitesses et accélérez à fond. Une fois la vitesse maximale atteinte repassez au point mort et vous devez être insensible aux collisions.

Hybris: tapez COMMANDER sur le tableau des high-score. F10 vous donne l'immortalité, F9 vous change de niveau, F2-F8 vous améliore l'équipement du vaisseau.

Ikari Warriors: tapez FREERIDE sur la table de high-score pour une foule d'effets intéressants.

Karate Kid II: la touche P fait passer au niveau suivant.

Leatherneck: pendant le jeu tapez CUTHBERTNECK. F3 vous immunisera contre les attaques.

Led Storm: tapez DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT (attention il y a 2 blancs entre le deuxième et le troisième mot).

Menace: tapez XR3iTURBONUTTERBASTARD.

Nebulus: tapez HELLOIAMJMP sur l'écran de présentation et F1 à F10 pour passer les niveaux.

New Zeeland Story: Pressez DEL puis M et tapez MOTHERFUCKENKI WIBASTARD ou FLUFFY KIWIS pour être en vie infinies.

Ninja Warriors: pendant le jeu pressez Caps Lock, tapez le code puis Caps Lock à nouveau. Les codes sont MONTY PYTHON, SKIPPY, A SMALL STEP FOR A MAN, THE TERMINATOR et STEVEN AUSTIN.

Operation Thunderbolt: il vous faut tout d'abord réaliser un score de 50000 pour accéder à la table de high-score. Tapez alors WIGAN NINJA pour des vies infinies.

Out Run: pendant le jeu tapez RED BARCHETTA puis T pour du temps supplémentaire ou G pour passer au tableau suivant.

Pacland: pour des vies infinies tapez AVALON sur l'écran de présentation.

Platoon: sur l'écran de présentation tapez HAMBURGER HILL. Essayer ensuite F2, F3, F4 et surtout F5 qui vous rend invincible.

Return of the Jedi: tapez DARTH VADER comme nom dans la table des high-scores. F2 vous permet de passer au niveau suivant.

Rick Dangerous: dans la table des scores tapez POOKY et regardez ce qui vous arrive.

Roadblasters: pendant le jeu tapez LAVILLASTRANGIATO. Les touches 1 à 4 permettent de choisir les différentes armes, S fait passer au tableau suivant et F fait le plein de fuel.

R-Type: tapez SUMITA dans la table des scores pour des vies infinies.

Shadow of the Beast: attendez que le dernier écran de présentation apparaisse, puis maintenez enfoncé le bouton fire et le bouton gauche de la souris jusqu'au changement de disque. Vous êtes alors invincible.

Silkworm: maintenez Help enfoncé puis pressez le bouton feu pour commencer. Si ça ne marche pas tapez SCRAP 28 sur l'écran de contrôle des options.

Starglider II: mettre la pause et tapez WE'RE ON A MISSION FROM GOD. Si ça ne marche pas essayez sans l'aspotrophe.

Starray: sur l'écran de choix d'options tapez AL YANKOVIC. Pressez F5, X, C, T ou Space pour les différents effets.

Street Fighter: tapez STREET CHEAT pendant le jeu et regardez ce qui se passe.

Strider: commencer le jeu puis l'arrêter avec F9. Appuyer sur Help, Shift gauche et 1 en même temps. Enlever la pause et essayer 1, 2, 3, 4, 5 pour changer de niveau et F1, F2, F3, F4 pour avancer dans le niveau courant.

Stryx: à certains endroits pressez Help, M et E pour de l'énergie infinie. Si de plus vous pressez P vous aurez les passes et avec F10 en plus vous verrez la fin du jeu.

Super Cars: quand on vous demande votre nom tapez ODIE pour le deuxième niveau et BIGC pour le troisième. Tapez RICH pour commencer avec 500000 de crédit.

Super Hang On: tapez 750J dans la table de scores puis pressez Ctrl+Alt+Z+T pour atteindre l'écran suivant.

Switchblade: tapez POOKY dans la table de scores et maintenez enfoncée la touche 1, 2, 3, 4 ou 5. Cliquez alors sur End pour sortir de la table et pressez le bouton fire pour passer les différents écrans de présentation sans relâcher la touche de 1 à 5. Cela vous permettra d'entrer plus ou moins loin dans le jeu.

Sword of Sodan: tapez NANCY dans la table des scores pour des vies infinies. La touche Enter permet alors de changer de niveau.

Thunderblade: tapez CRASH sur l'écran de présentation. La touche Help fait changer de niveau.

Untouchables: sur l'écran de présentation tapez SOUTHAMPTONGAZETTE et le bas de l'écran flashera. F10 fait passer au niveau suivant. Au niveau 2, 3 et 6 pressez Help pour vous retrouver au milieu du niveau.

Virus: appuyez sur Enter (pavé numérique) et sans lâcher pressez P. Sans lâcher Enter pressez maintentant O. La touche C sert pour allumer/éteindre les bruitages, L pour ajouter un missile, F pour faire le plein, D pour une démo et N pour enlever ou remettre les cheat.

Wizball: tapez RAINBOW pendant le jeu. Mettre la pause et pressez la touche C, la touche S pour finir le niveau ou la touche T pour finir le jeu.

Xybots: tapez ALF dans la table de scores pour de l'énergie infinie.

Je tiens à préciser que tous ces trucs ont été récoltés dans divers journaux anglais et que je n'ai fait que les rassembler afin de vous faire profiter de certains inédits. *Kéké*



Dizzy Treasure Island

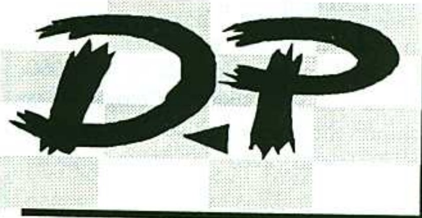
Pour changer je ne vais pas faire dans la super-production. Ce mois ci mon jeu préféré est Dizzy Treasure Island. Les graphismes sont assez pauvres bien que d'un style BD qui ne me déplait pas. Quant aux sons on se croirait revenu au bon vieux temps du 64. Mais malgré tout ça ce soft m'a accroché dès la première fois où je l'ai chargé.

Comme quoi ce qui fait l'intérêt d'un logiciel n'est pas toujours dans son environnement sonore et visuel. Passons au scénario: ceux d'entre vous qui s'étaient régalé avec Terramex ne pourront que dire que c'est génial. Le soft reprend en effet l'idée de Terramex. Vous êtes représenté par un oeuf et vous devez trouver un moyen d'échapper d'une île. Au cours de votre exploration vous allez trouver des pièces d'or (il y en a 30 en tout et certaines sont très très bien cachées) et des objets qui vous aideront à un moment ou à un autre de l'aventure. Par exemple vous trouverez dans les arbres un masque et un tuba qui vous serviront à explorer les fonds sous-marins.



Ce jeu est bourré d'astuces et à chaque partie nouvelle vous allez toujours un peu plus loin et vous découvrez de nouvelles fonctionnalités aux objets que vous avez précédemment trouvés. Ce soft bien que modeste au niveau du graphisme et des sons vous permettra de passer de bonnes heures devant votre écran sans dépenser une fortune car il est édité par Code Masters, le spécialiste des petits budgets. Il n'est pas indispensable d'investir des fortunes pour avoir des softs de qualité.

Kéké



ON DEEP

Salut les civils. Rubrique brève ce mois ci. Je suis dans les tranchées. Devant nous, l'ennemi sanguinaire. Derrière nous, un paysage apocalyptique post nucléaire. Mon pote Mac a pu construire un générateur de poche avec le zinc de nos gamelles, le cuivre de sa ceinture, la pate dentifrice servant d'isolant. Un jour ce mec deviendra célèbre. Comme ça, on peut faire chauffer, nos moukraines, notre télé de poche, et mon Amiga kaki camouflé.

Et ce mois-ci vos DP sont tirés des disquettes TITUS 1 et 2. La plupart des DP de ces disquettes sont déjà sur DEEP. En voici quelques uns qui manquaient.

HandyIcon : c'la va vous permettre de lancer vos programmes depuis la barre de menu du WorkBench. C'est l'utilitaire utile par excellence. Vous mettez le nom des programmes ou des commandes que vous utilisez le plus souvent dans un fichier géré par Handy, et vous pourrez ainsi les lancer avec la souris, HandyIcon vous ajoutant un menu déroulant supplémentaire à ceux existant dans le Workbench. Très pratique pour tout ce qui est éditeur ou utilitaires courants.

Warp : comprime vos disquettes en tassant tout, en optimisant la place restante sur les blocs. Attention, Warp n'est pas un compacteur, c'est à dire qu'un fichier donné prendra toujours la même place après un Warp. Ceux sont les 'trous' laissés suite aux créations/effacements successifs de fichiers qui seront 'bouchés'. Pratique pour l'envoi du contenu d'une disquette entière par modem.

Iconize : premier programme d'une série de trois pour créer des jôlis zikones. Iconize permet de réduire une image IFF au format voulu pour créer un icone. Evidemment vous vous doutez bien que la qualité de l'image de départ en prend un sérieux coup dans les pixels. Mais si votre dessin de départ est fait grossièrement avec une brosse large par exemple, l'arrivé sera tout à fait acceptable.

Recolor : deuxième programme d'une série de trois pour créer des jôlis zikones. Recolor réduit le nombre de couleur de votre image pour créer une icône. Là, la dégradàtion de la qualité de votre image/icône est moindre, d'autant moins que vous ayez choisi des couleurs judicieuses.

BrushIcon : troisième programme d'une série de trois pour créer des jôlis zikones. BrushIcon transforme une brosse IFF en icône. Et ce, dans le format que vous désirez, donc c'est cool, parce qu'en plus ça marche.

ClipIt : quatrième programme d'une série de trois pour créer des jôlis zikones. Vous sélectionnez une portion d'écran avec la souris, et vous récupérez une image IFF. ClipIt étant lancé en background, vous pouvez l'activer à tout moment (à condition que le programme le permette (par exemple ce ne sera pas toujours évident avec les jeux)), et prendre votre 'photo d'écran'. C'est également trés pratique pour retraiter des documents graphiques sous traitement de texte.

Calc : la calculatrice qui tue. Elle fait tout. Calcul scientifique, mode programmation, mode traceur, 1bit, 2bits, 16bits, 32bits, tous les modes de bits possibles... Elle s'utilise avec la souris, et correspond largement aux bonne calculatrice Charpe ou HashPet assurant les mêmes fonctions, mais certes plus faciles à ranger dans la poche.

Quelques nouvelles du serveur DEEP et des services DP:

Vous avez pu le constater, le service téléchargement sur DEEP continue à fonctionner normalement, hélas, à certains moments, DEEP est planté. François qui gére DEEP, n'est pas là en semaine (DEEP n'est évidemment pas son activité principale) fait tout son possible pour relancer le serveur au plus tôt en cas d'arrêt. La plupart du temps c'est très rapide, mais soyez assez indulgent avec lui comme avec nous, snif, merci, resnif, je vous aime (suis-je lâche tout de même). En cas de problèmes, n'hésitez pas à me laisser un message dans ma *BAL ChorizoKid.*

L'équipe d'Hermès marche bien, vous pouvez le constater. Si vous faites parti d'un club ou d'une association qui se charge de la diffusion de DP, écrivez moi au journal, en narrant votre vie, votre oeuvre, ce que vous proposez. On pourra ainsi essayer de faire un tour de France des DPistes. N'hésitez pas à envoyer vos disquettes si vous diffusez des 'collections' particulières ou inédites. Autant en parler.

Je vous rapelle l'adresse :

"Des DP pour Chorizo, ANEWS, 24500 EYMET."

Chorizo Spyd



AMIGA NEWS

Suite de la page 8

Xavier Leclercq écrit: J'ai cru comprendre à la lecture du deuxième article à propos du "BOOTER" pour drive externe (A-News n°22) qu'il était reproché au premier montage paru dans *A-News* Novembre 89 (n°19) de déconnecter le drive interne.

On m'a d'ailleurs énormément questionné à ce sujet. La solution est la suivante:

1.Attendre la main du Workbench sur la position DF0: (aucune disquette dans le drive)

2.Effectuer DEUX resets consécutifs en attendant à chaque fois la main du WorkBench ET le cliquetis bien connu du drive interne à la recherche d'une disquette à booter.

3.Seulement à ce moment là passer sur la position DRIVE EXTERNE.

Les septiques doivent essayer. Vu la simpliciter du montage le jeu en vaut la chandelle. Si cela ne marche pas , les fers à souder n'auront plus qu'à chauffer pour le montage de février (*A-News* n°22)...

☆ ☆ ☆

Selon Laura Longfellow de Nioutech, le Vidéo Toaster sera enfin "shipping" (en livraison) au moment où vous lisez ces lignes. En NTSC, of course. La dernière estimation de prix que nous avons vue était de 1595$.

☆ ☆ ☆

Le prix des circuits RAM a remonté brusquement depuis quelques semaines. Certaines sources parlent d'une hausse de 30 à 40% pendant cette période. Va-t-on subir une deuxième pénurie de cette précieuse matière, juste quand on commence àpouvoir s'en acheter?

☆ ☆ ☆

En Angleterre Michtron aurait annoncé un FAX externe pour Amiga 2000 et 500 au prix d'environ 600£. (Michtron, tél 0726-68-020. Pas mal comme numéro!)

☆ ☆ ☆

En Belgique: Micro Text 1990

Cette manifestation consacrée aux minis et micros (réseaux, desktop périphériques, logiciels, télécopieurs) se tenait comme chaque année au centre Rogier à Bruxelles du 27-02 au 3-03-90 (attention, l'année prochaine elle déménage). Evidemment on y trouvait moins d'Amiga qu'à l'AmiExpo 89...

Au stand **UNIT** (Computer Accesories) j'ai pu admirer quelques nouveautés. Un "slow motion" c'est à dire une interface qui se place sur le port cartouche pour ralentir à volonté votre Amiga (idéal pour le highscore des jeux!).

Une interface **"Shugart"** était également disponible. Celle-ci permet, en s'intercalant entre un drive PC classique et le bus DB-23 de votre Amiga, de transformer le drive en un drive compatible 100% Amiga. Etait disponible également une carte composée de 8 relais pour piloter à partir de l'Amiga huit appareils électriques. UNIT ne vend que par l'intermédiaire de dealers.

Commodore avait réservé pour ce salon la plus grande surface d'exposition. On pouvait jeter un regard sur beaucoup de PCs et admirer des Amiga 2500. Première déception: pas d'Amiga 3000... Deuxième déception: pas tellement d'innovations. Commodore offrait la possiblité d'échanger un Amiga 2000A contre un B. Et une offre spéciale était lancée pour qu'un utilisateur de 500 (ou de 1000) puisse faire l'aquisition d'un 2000 B (équipé d'un disque dur 20 Mo).

Une animation pour démontrer les possibilités de la machine était assurée en **desktop publishing** et **audio-visuel**, et je me suis surtout attardé à la démonstration de l'Amiga en **réseau**. De quoi s'agit-il? Pour une part un Sun SparcStation, machine très puissante qui était équipée d'un disque dur de 400 Mo, et d'autre part un Amiga 2000B avec un **HardFrame** de 80 MB (disque dur très rapide), une carte accélératrice **A2620** (2Mo 32bits) et le lien entre les deux: une carte éthernet (version beta).

La carte selon un processus de protocol TCP/IP échange des paquets d'informations par câble. Il s'agit donc de pouvoir bénéficier en réseau de cette méga puissance. Méga car les résultats avec ***DiskSpeed 2.0*** sont étonnants: le taux de transfert approche les 10 Mo/s ! Les softs sont ***Xwindows*** et ***Internet*** (le tout en multitâches: écran Workbench, PC, Unix, AmigaShell... Super non?). Informations supplémentaires: ***Click! Microcomputer Applications,*** *Frurthoflaan 105 B42 9è B-2600 Berchem.*

Situé à quelques pas de là un 2000 déroulait un SlideShow à l'éloge de la machine (slideShow réalisé par Commodore Belgique avec le super logiciel ***Projector***).

Il y avait aussi la CAD: étalage sur un gros moniteur des schémas électroniques d'une extension mémoire pour A1000. (Le tout tournait sur un 2500. *C'est quoi dit monsieur un A1000 ?*)

J'oublie certainement plein de trucs (l'animation audio-visuel par exemple) mais comme la journée était déjà pas mal entamée je me suis dirigé vers le 2ème stand (He oui deux stands, 203 et 306). Comme le premier était plein de PC et d'Amiga 2500 le deuxième était plein de ...500! Et évidemment, comme le 500 n'est pas considéré comme professionnel, les jeux étaient les rois.

Commodore n'aime sans doute pas mélanger petits pois et grosses légumes. Quoi qu'il en soit les jeux émerveillaient les gamins qui bavaient (beurk) devant la démo d'***Interceptor*** (THE BEST) et des jeux comme ***Batman The Movie***. La morale de cette fable racontée par Commodore est: les égouts et les couleuvres ne se discutent pas, mais comme toujours l'Amiga contente tout le monde.(Comme Tintin: tous les jeunes de 7 à 77 ans)

Xavier Leclercq



Courrier

RECTIFICATIF

Roméo Rapido:
*Une erreur s'est glissée dans le courrier du mois dernier. En effet, et contrairement à ce que j'ai affirmé, la capacité maximum pour l'extension interne **MiniMax** est de **1.8 Mo** (et non pas 1.5 Mo) même avec la version 1.2 du KickStart. J'espère que vous me pardonnerez cette erreur qui n'enlève rien aux performances de ce produit.*

En ce qui concerne la modification des 500 pour utiliser le nouvel Agnus, il se révèle que cela ne fonctionne pas toujours. Aussi avant de modifier votre 500 de manière irrémédiable, je vous conseille de remplacer le Fat Agnus par son grand frère Super Fat Agnus et de lever la patte 32 de Gary avant de le remettre sur son support et de tenter toute modification directe sur le circuit imprimé.

Si tout fonctionne correctement en NTSC, alors passez a l'étape suivante et isolez la patte 41 de Super Fat. Si vous voulez avoir un Amiga programmable en PAL ou NTSC, il ne vous reste qu'à relier cette patte d'Agnus à la masse avec un petit fil et un coupe-circuit (inter ou jumper). Lorsque la patte sera reliée à la masse vous serez en NTSC 200 lignes et dans le cas contraire vous serez en PAL.

Une des applications immédiates est pour les pros de Tetris: en effet ce jeu est synchronisé sur le balayage vidéo, et comme on balaye plus vite l'écran en NTSC que en PAL, le jeu va plus vite, un nouveau challenge pour notre spécialiste maison de Tetris, alias Kéké.

Cher A-News,

Je possède la merveilleuse machine qu'est l'Amiga 500. Ayant acheté 2 drives 3'5, je m'aperçus que les disquettes 3'5 étaient 2 à 3 fois plus chères que les 5'1/4. Je courus donc acheter un drive 5'1/4. O désespoir, impossible de tout faire marcher simultanément!!! paraît-il que c'est un problème d'alimentation !

Binet Guillaume, Paris (75)

philEd:*Quatre drives cela fait en effet beaucoup pour un 500. La solution est effectivement d'alimenter un, ou plusieurs, des drives directement.*

Le seul problème est qu'il faut une alimentation bi-tension 12 et 5 V qui soit en plus régulée et filtrée. Bref une bonne vieille alim PC à 350F fera parfaitement l'affaire mais sera inesthétique au possible. Une autre solution est peut être de revendre un des 3'5 !

Madame, Monsieur,

Auparavant je possédais un Amstrad CPC 464 et j'ai fabriqué un rack d'extensions d'entrées-sorties de chez Micro Application. J'aimerais savoir s'il est possible d'adapter, avec un minimum de modifications, ces interfaces sur le port d'extension de l'Amiga.

Eric Racineux, Nantes (44)

philEd: *Si Tropic était à coté de moi il dirait "Tout est possible, ou presque, pourvu qu'on y consacre suffisamment de temps et d'argent". Ceci dit, cela ne prouve pas que dans ce cas précis l'interfaçage soitT réalisable. On connecte bien des disques durs PC sur l'Amiga, alors pourquoi pas des cartes entrées-sorties conçues pour l'Amstrad mais j'avoue n'avoir aucune idée sur la manière d'arriver à ce résultat.*

Cher A-News,

Pour commencer pourrais-tu m'expliquer en quoi consiste le FFS, Commodore projette de le rendre opérationnel sur les disquettes, quel gain de rapidité est-on en droit d'attendre. L'Amiga possède 512 Ko (ou 1 Mo) de mémoire vidéo, qu'est-ce qui l'empêche d'afficher 256 couleurs simultanément alors qu'un tel écran occuperait 80 Ko ?

Régis Dumoulin, *Lodève (34)*

philEd: *Le FFS pour les disquettes viendra avec le 1.4 et il accélère considérablement les accès disque, mais sans pour autant les rendre comparables à ceux d'un PC. Ce qui empêche l'Amiga d'afficher plus de 32 vraies couleurs simultanément, ce sont ces circuits vidéo qui ne sont pas prévus pour. Le problème est le même avec les PC, il leur faut une carte graphique pour avoir ce nombre de couleurs et en plus un moniteur multisynchro bien sur.*

Cher A-News,

Possédant depuis peu un Amiga 2000B + carte AT, je voudrait savoir s'il est possible de rajouter 512 Ko de RAM sur ce modèle d'Amiga ? Voulant aussi acquérir un disque dur 80 Mo autoboot avec 2 Mo de mémoire sur la même carte pouvez vous m'indiquer les meilleures marques offrant cette possibilité.

Lebic Sébastien, Rennes (35)

philEd: *L'ajout direct de 512 Ko n'est possible que sur les 2000A, pour le 2000B, il faut acheter une carte mémoire. Pour le disque dur, il n'y a actuellement que chez GVP que l'on trouve des modèles semblables. Pour les prix relis les pages News des numéros précédents ou consulte un revendeur des produits GVP qui sont dis*tribués en France par CIS.

Très (trop) cher A-News,

Je suis actuellement en math-sup a Lille à l'ISEN. dans cette école d'ingénieurs existe un club d'informatique (PC et ATARI), les dirigeants ne sont pas contre l'arrivée de l'Amiga mais refusent d'acheter cet ordinateur sous prétexte qu'il est trop cher (philEd: alors là c'est un argument fallacieux inventé par les jaloux qui possèdent seulement un PC ou un ATARI,). Commodore peut il fournir du matériel gratuit ou à prix réduit, sachant que l'arrivée d'un Amiga entraînerait le développement de logiciel et de hard ? Le prix de A-News à augmente de 10 francs depuis un an je trouve cela un peu beaucoup. La publicité c'est pas un problème, il suffit de ne pas la lire, de plus si une page de pub permet d'obtenir une page intéressante c'est très rentable.

Bruno Thiebot, Tourlaville (50)

philEd: *Pour ce qui est de Commodore nous ne pouvons pas répondre à leur place, le mieux est de les contacter directement. Pour ce qui est de la pub nous sommes tous d'accord et nous voudrions bien en avoir autant que SVM ce qui nous permettrait de faire un journal en couleur et avec plus de pages. Mais nous ne sommes pas SVM, et puis je vous confie cette réflexion de Ed: "Que préfèreriez vous, 36 pages à 15 FF ou 56 et bientôt 60 à 25 FF ?"*

Monsieur,

Je viens de réaliser un programme de gestion de compte bancaire tournant sur Amiga 500. Devant les performances et la simplicité d'utilisation de ce programme l'idée m'est venue de le diffuser. Je vous serais donc reconnaissant de bien vouloir m'indiquer les formalités à accomplir en vue de sa commercialisation ainsi que les personnes et les sociétés à contacter.

philEd: *L'édition d'un programme, croyez en mon expérience, est un vrai parcours du combattant. Je ne citerai pas de société d'édition particulière pour ne favoriser personne, de toute façon on trouve leurs noms et leurs adresses dans pas mal de revues (SVM, TILT etc...). Un premier contact par téléphone devrait vous permettre de déterminer si la société contactée est susceptible ou non d'être intéressée par votre produit. Mais de toute façon il vous faudra aller le présenter en personne un jour ou l'autre; en conséquence si vous n'habitez pas trop loin des bureaux d'un*



Courrier

éditeur, n'hésitez pas à demander un rendezvous. Dans tous les cas évitez de laisser traîner des copies de votre programme car si les éditeurs sont en général des gens honnêtes, il n'en est pas toujours de même pour certaines personnes qui fréquentent leurs locaux.

Ed: voudrait demander pardon à Charles Vassallo pour le retard de deux mois en la publication de sa réponse au courrier de Pierre Philippe Launay au sujet de GFA Basic qui était publié dans A-News N°21. *Voici donc la réponse de Charles:*

La lettre de Pierre Philippe m'a contraint à ressortir GFA de l'oubliette où je l'avais laissé tomber. Et me voici à nouveau couvert de boutons, face à cet icone GFA indélébile qui ne partira qu'au reboutage... Les temps d'exécution annoncés par Pierre Philippe sont corrects à part celui de Sieve, qu'il faut porter à 8 secondes (son adaptation - non publiée - était erronée); je dois également dire que son PrintString ne correspond pas au mien. A ceci près, ces temps GFA rectifiés demeurent sensiblement meilleurs que ceux que j'avais donnés dans mes benchmarks comparatifs (A-News 18).

Je plaiderai non coupable! Je travaillais sur une revue de HiSoft-Basic quand A-News m'a envoyé un GFA dans l'espoir inavoué que je pourrais faire quelques comparaisons moi-même. Et j'ai bravement tenté l'aventure des benchmarks. Qu'on se mette à ma place : j'ai le listing de Byte, il tourne sur AmigaBasic, il tourne sur HiSoft, pas sur GFA. Je le triture un peu, il passe sur GFA, je suis content et j'ai des chiffres à comparer. Je suis même d'autant plus content que les chiffres que j'avais recueillis à droite et à gauche dans d'autres revues étaient sensiblement les mêmes. Et je reporte ces chiffres dans mon article. Comment aurais-je pu connaitre les idiotismes du GFA et savoir, par exemple, que si GFA accepte une instruction comme "x=u+v", il préfère qu'on écrive "x=ADD(u,v)" ? Transcrire les programmes AmigaBasic en programmes GFA me paraît être un job à plein temps. En plus, la documentation GFA dont je dispose n'est pas trés agréable à consulter. Ne serait-il pas possible de traduire "Le livre du GFA Basic 3.0" de Micro- Applications en français ?

Cela dit, j'ai découvert une erreur de taille dans mon papier sur HiSoft-Basic : les temps concernant le test Sieve pour le HiSoft doivent être divisés par 10!!! Apparemment, j'ai reporté les temps globaux pour 10 tours et non pour un seul. Le dernier mot (du moment) est que Sieve(8190) est exécutable en 1.2 secondes par HiSoft-Basic et en 8 secondes par GFA. Mais il y a une dernière farce : ce programme "Sieve" (que je n'ai pas inventé) ne recherche pas correctement les nombres premiers comme il le devrait. Apparemment, un jour, dans quelque revue, quelqu'un a apporté une "amélioration" que les suivants (moi compris) ont servilement reprise sans vérifier si le programme était toujours une implantation correcte du cribble d'Eratosthenes... Le retour aux sources ne change pas beaucoup les résultats: 1.4 secondes pour HiSoft, et 9 secondes pour GFA.

Charles Vassallo

Stef,

Je voudrais répondre à ton article suite à la lettre de Nicolas Phelps dans le numéro 22 de février 90.

Il y est dit que le drive Senator en 3.5 pouces ne fonctionne pas sur la carte PC de la même manière que le A1010 de Commodore.

Par "chance", je lis cet article un jour avant d'aller acheter un drive 3.5 pour mon Amiga et pour ma carte PC par la même occasion. Je n'avais pas tellement envie de dépenser près de 300FF de plus pour ce lecteur en l'achetant chez Monsieur Commodore.

Je vais donc à Paris me mettre à la recherche de mon futur drive, et chez AMIE, qui ne vend plus que le Senator à la place de l'A1010, m'affirme qu'il marche aussi sur la carte PC comme celui de Commodore. Je me décide, après prise de garantie, à acheter le Senator.

Arrivé chez moi, je constate en effet après de multiples et pénibles essais que le Senator FONCTIONNE sur la carte PC A2088D. Il ne faut pas oublier par contre de rajouter dans le fichier Config.sys de votre MS-DOS la ligne suivante:

device=systemdriver.sys /d:01

Cette ligne permettra d'exploiter un drive 3.5 pouces externe avec le device C: aussi bien en 360 Ko qu'en 720 Ko.

Si ton Senator n'a pas marché, il doit y avoir un problème étranger au drive.

Je te prierais donc de publier cette information qui sera certainement de la plus grande importance pourles futurs acheteurs de A2088D et/ou drive 3.5 pouces externes.

Je remercie au passage le très aimable vendeur (lui, pas l'autre) de chez AMIE pour ces renseignements et pour sa compétence (lui, pas l'autre).

Wild Cagou, Fosses (95)

Cher A-News,

Suite à notre annonce parue dans votre magazine, nous sommes débordés par le nombre de gens desirant adhérer à notre club...Je vous serais reconnaissant de nous enlever de votre rubrique clubs, car nous ne pouvons plus accepter de nouveaux membres..

Xavier Rame, Club Amiga Aix-en-Provence

Ed: Quelqu'un se proposera-t-il comme organisateur d'un deuxième club Amiga aux environs d'Aix-en-Provence?

Brave et cher A-News,

Ils ont de la chance tous les Amigaîstes qui vous écrivent! Au moins, eux, ils ont des problèmes avec leur Amiga! Moi, j'ai pas de problème avec le mien. J'en ai pas! Cependant je l'ai commandé en Novembre 1989. Et il a été payé le 31 décembre de cette année là!

Je résume: je suis instituteur. Dans mon établissement scolaire j'ai prévu d'installer un studio Télé. L'Amiga, c'est l'idéal pour les graphismes, les génériques et j'en passe... Alors, avec l'argent que m'a généreusement donné le ministère, j'ai commandé un 2000 XTEducation Nationale avec genlock, DPaint III, Animagic, magnétoscope, caméra et même l'armoire. Alors, j'ai tout... sauf l'Amiga!

Alors, si dans un couloir, un bistrot ou autre vous croisez un gars de chez Commodore France, vous pouvez pas lui dire que Gégéne a commandé un... depuis..., qu'il l'a payé, mais qu'il l'a pas reçu? Vous seriez sympas! Vous pouvez même lui dire que je ne veux pas une autre marque, c'est celui là ou rien.

Si d'autres Amigaîstes sont dans mon cas, on pourra peut-être fonder un club!Ah! J'oubliais! J'ai même déjà commandé des disquettes chez Hermès. Mais celles-là je les ai reçues. Alors à quoi ça sert qu'Hermès se décarcasse...

Promis je vous enverrai le premier film que je ferai avec mes élèves!

Gégéne Wattrelos (59)

Ed: A-News est lu soigneusement par chacun qui est quelq'un chez Commodore-France et nous pouvons esperer que votre lettre va chatouiller les coeurs là-bas. Enfin les Amiga s'infiltrent l'Education Nationale (ou presque!)... Il était temps. Bientôt l'explosion, nous en sommes convaincus. Oui, envoyéz le film, et aussi le récit de vos premiers pas; cela intéressera de nombreux lecteurs...et donnera l'exemple aux autres instituteurs.



CONTACTS ET LOGICIELS

VENDS jeux originaux pour Amiga 500: Rocket Rangers (110F), Lombard Rally (90F), Crazy Cars II (80F), Dragon's lair (200F), Super Scramble (100F), International Soccer (80F). Ecrire à Vierz'Octet Club, 75 Rue Anatole France, 18100 Vierzon.

Particuliers diffusent + de 400 démos/slides lanims, Fish/Amicus et autres 15F/disk! Envoyez 3,80F en timbres pour catalogue. A bientôt! Saunier Davy, SS Galerie des Baladins, 38100 Grenoble.

Cherche original Maxiplan Plus 1.6 en français. Faire offre tél 79-22-30-76 de 7h à 15h lun-ven, ou 79-38-20-55 après 16h.

MATERIEL

VENDS Amiga 2000, Nov 89, Rév 6.0, W.B. 1.3 avec 2 lecteurs 3"1/2 8500F; Ecran 1084 1600F; Extension mémoire 2 Mo pour A 2000 3000F. Livraison sur dépts 13,30,84,34. Tél: Jacques, 90-42-07-70, le soir.

VENDS A500 + Extension 512k A501 3500F à débattre. Tél: 43-73-64-16 (Paris)

VENDS pour Amiga 500: Extension 512K (micromeg): 800F, Imprimante Star LC 10 1500F, le tout en excellent état. Contacter David au 48-94-57-67.

A VENDRE Genlock GST 30 plus Encodeur EPAL très bon état, et nombreux logiciels. Tél: Patrice, 43-70-12-76.

VENDS Tablette Easyl A1000, bon état 3500F. Tél: 93-36-52-56, après 20H. Grasse (06).

VENDS Disque dur A590 20 Mo, peuplé 2 Mo de Fast RAM. Tél: (50)26-13-77, après 20H. Valeur neuf 6990F, vendu 5000F.

VENDS cause départ Amiga 2000, Disque dur, logiciel Deluxe Paint II. Tél: 40-21-05-22 (le soir).

VENDS Moniteur Couleur prise péritel neuf 1500F. Je donne avec, un Exelvision. Monsieur Bartolo 45-00-03-58.

VENDS pour Amiga 2000: Ext. Mem. A2090 3500F. Tél: 69-30-66-32 avant 21H.

VENDS A1000 2 Mégas, Carte Spirit avec horloge. Prix: 6000F. Demander Pierre au 91-88-04-38

VENDS Amiga 500 + Extension 512K sous garantie + Drive 3"1/2 AF 880 sous garantie + Imprimante Epson FX-80 avec feuille + 3 Joystick + 200 Logiciels de toutes sortes, Jeux aventure, action, stratégie, simulation, Utilitaire, Graphique, Vidéo, Tableur, Base de données avec boîte + Revue, Doc., Cordons télé, imprimante, alimentation + Disquettes vierges 100 + tapis souris + souris + facture du matériel 7000F. A débattre valeur 10000F. Tél: 46-31-32-10.

VENDS Carte accélératrice Hurricane-Ronin 68020-68882/20Hz équipée de 4 Mo 32 bits avec Docs + Duk Config. 16000F. VENDS Portfolio Atari neuf Déc 89 garanti 2490F. VENDS Disk dur Quantum 31/é Bus AT 80 Mo neuf 5500F. Tél: (16)1-45-67-45-71 (répondeur) Man.

VENDS Amiga 2000A avec 1,5 Mo de mémoire, un Disque dur de 20 Mo 10000F, Disque dur PC 30 Mo 2000F, Disque dur PC 20 Mo 1500F, Logiciels vidéotext mini 16 Original avec câble 4000F (à débattre). Tél: 32-52-18-70 (Province).

VENDS pour Amiga 1000 Extension de mémoire externe de 2 Mo avec continuation du port CPU 3000F, Digiview 3.0 et 4.0 PAL à 1000F, Digitaliseur Audio, avec sortie imprimante 700F, Boot Selector Amiga 500/1000/2000 à 80F, Genlock incrustateur Amiga A500 à A2000 GST 30 XP 3000F, Programmeur d'Eprom pour A500, A1000 à 600F, magnétoscope Grundig VS 385 HI-FI Stéréo PAL/SECRAM compatible C+ très peu servi 3900F. Tél: 84-22-49-45 Heures repas.

EMPLOI

Société spécialiste des applications interactives multi-média recherche un responsable de la maintenance, qui effectuera en liaison avec le responsable technique et les chefs de projets l'installation et la maintenance des applications de la société (Amiga et PC). Rémunération 7500F brut par mois sur 12 mois. 1 an d'expérience en entreprise. Formation niveau BTS. Contacter Pierre Saulay ou Jean-Philippe RAPP IMEDIA Int. CAP 107.67, Rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex. Tél: (1)48-57-59-59. Connaissance de l'anglais indispensable.

A-News en BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique et des Pays-Bas.

Pour tout renseignement :
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 3-326-05-59

A-News en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS. Envoyez votre paiement à : *A-News, 36 Av Luserna, 1203 Génève. CCP No 12-25868-1*
Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 Billy Montigny
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 BNC 165 r Jeanne d'Arc 75013 Paris
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

OFFRE SPECIALE
Les 12 anciens numéros d'A-News de votre choix
175F
port (surface) compris.
Economisez 70F

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros)...........240F
Pour l'étranger (tous pays).......................295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. (**port 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés**)

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers et les clubs

----

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro.)

Nom...Prenom.......................................

Adresse...

....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

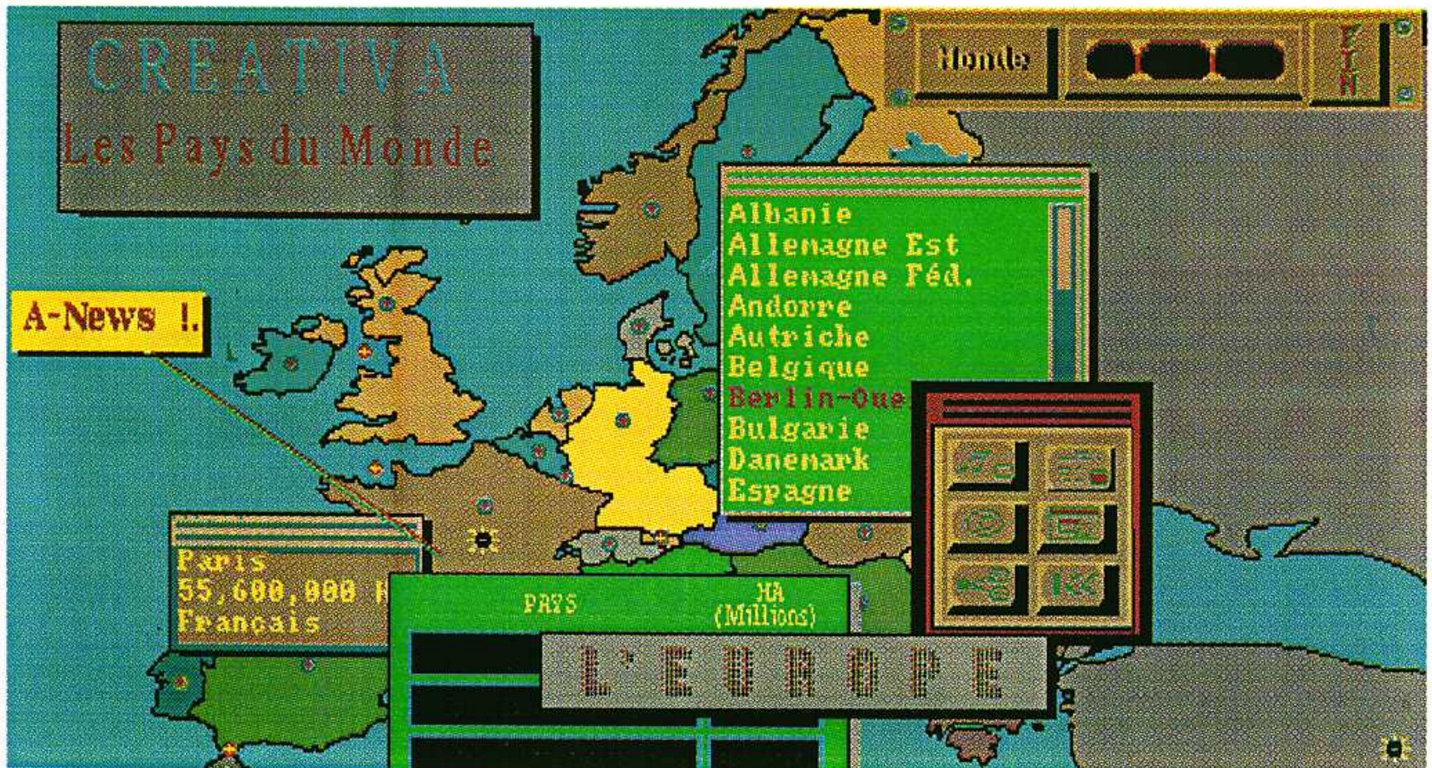
18 Club Informatique, BP413, 18007 Bourges Cedex Tél 48-24-66-24
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Cedex. Tél 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 MONTFERRAT. Tél. 76 32 38 41 Stéphane PARENTON.
38 Vienne Informatique 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 Power Club Commodore, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51
57 ALICE club informatiue, Maison des Jeunes, r Clémênceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.
64 FRAUG, French Amiga User Group, BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET Tél. 59-52-34-03.
73 Club Amiga 13 av Jean Jaurès 73000 Chambery
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

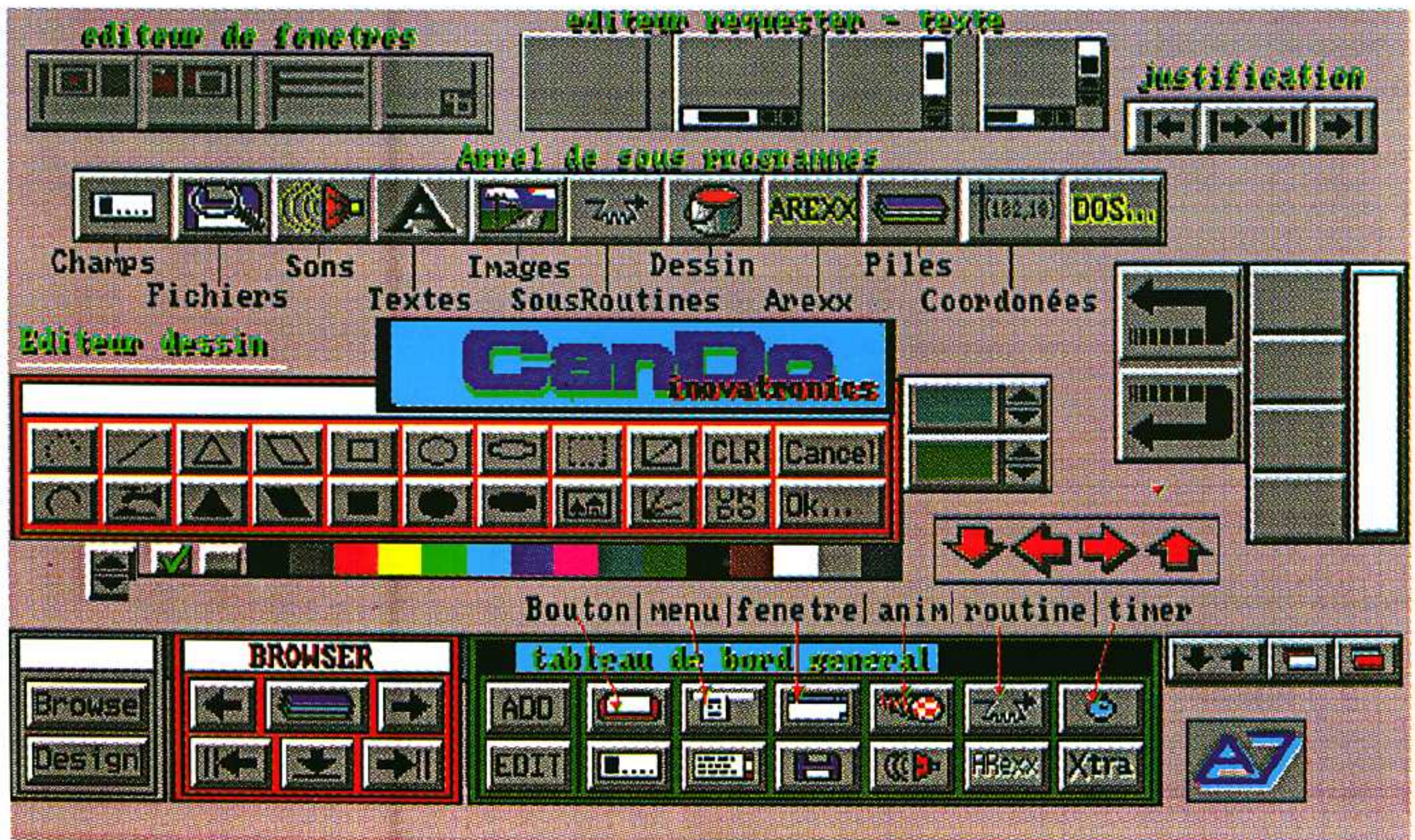
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai

Imprimé par NEWS PRINT, 24500 Eymet

HYPER-LOGICIELS - DEUX EXEMPLES (Voir l'article de Philippe Ducalet,



Créativa



CanDo

Il était une fois... GVP

La RAM, les Disques Durs, les Sauvegardes... TOUTES LES MEMOIRES.

Le nouveau GVP SR 8 représente le meilleur moyen de posséder un AMIGA® 2000 avec 3 Mo ou plus de RAM et un Disque Dur.

Efficacité : Intégrant le célèbre contrôleur de Disque Dur AUTOBOOT de GVP et 2, 4 ou 8 Mo de RAM, la carte SR 8 n'utilise qu'un seul slot de votre AMIGA® 2000.

Performances : Des Disques Durs de grandes marques et la technologie éprouvée de GVP (déjà plus de 10000 contrôleurs installés) garantissent les meilleures performances.

Prix : Comparée à une simple extension mémoire, la carte SR 8 vous offre le contrôleur SCSI. Avec un disque Dur, sans la RAM, elle vous permet d'envisager sereinement l'achat de toute la mémoire que vous voudrez. Complète, c'est l'intégration des coûts les plus bas et des performances les plus hautes.

Qualité : C'est un produit GVP garanti 1 an par CIS.

Venez voir GVP sur le stand CIS au GRAND SICOB du 23 au 28 Avril 90

HALL 6

ALLEE G

GRAND SICOB

Contrôleur de Disques Durs SCSI haute performance.

Extension mémoire 8 Mo Autoconfig.

GVP SR 8 Carte multifonctions.

- AUTOBOOT en standard sur partition FFS.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans interaction avec la DMA de l'AMIGA®.
- Connecteur SCSI externe compatible MacIntosh®.
- Supporte jusqu'à 7 unités SCSI : Disques Durs de 20 à 100 Mo, Disques Amovibles SYQUEST, STREAMER 150 Mo.
- 0, 2, 4 ou 8 Mo de Fast RAM entièrement AUTOCONFIG et sans état d'attente.

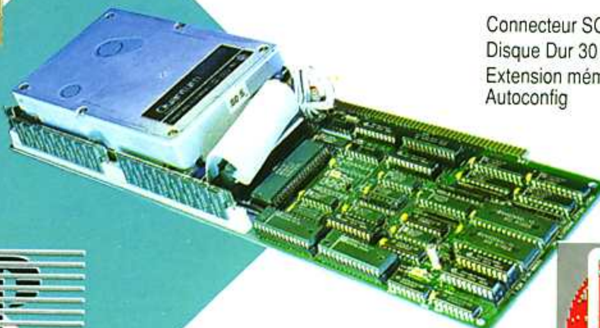


Boîtier externe alimenté pour SQ44 et WT150

GVP SQ44 Disque Dur amovible de 44 Mo avec EPROM AUTOBOOT et DISKCHANGE.

GVP WT150 Système de sauvegarde de Disque Dur sur bande de 150 Mo. Livré avec un logiciel de backup sélectif ou global.

GVP HC+ Le meilleur rapport qualité-prix pour 3 Mo de RAM et un Disque Dur SCSI AUTOBOOT.



Connecteur SCSI externe. Disque Dur 30 à 100 Mo. Extension mémoire 2 Mo Autoconfig

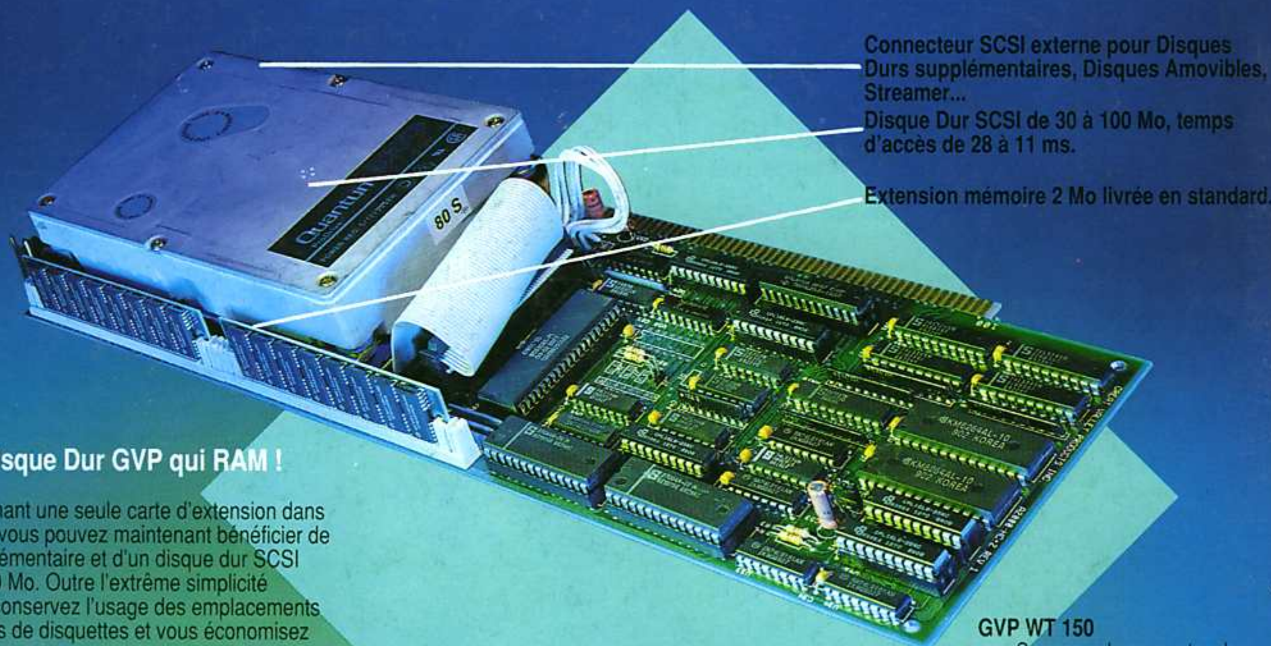
GVP

Les produits GVP sont distribués en France par : CIS. 571, Cours de la Libération 33400 TALENCE - FRANCE Tel : (33) 56-374-378 / Fax : (33) 56-040-895



"Et pour 2097152 octets de plus"

GVP HC+ : Disque Dur SCSI et extension mémoire 2 Mo sur la même carte.



Enfin, une carte Disque Dur GVP qui RAM !

PRATIQUE : En enfichant une seule carte d'extension dans votre AMIGA 2000, vous pouvez maintenant bénéficier de 2 Mo de RAM supplémentaire et d'un disque dur SCSI Autoboot de 30 à 80 Mo. Outre l'extrême simplicité d'installation, vous conservez l'usage des emplacements internes des lecteurs de disquettes et vous économisez un port d'extension.

PERFORMANTE : **La HC+** intègre un contrôleur identique aux 10000 déjà installés dans le monde. S'ils n'étaient pas performants et fiables, cela se saurait !!. Un simple rappel suffit : autoboot sur partition FFS - système unique de DMA via un buffer de 16 Ko sur la carte - supporte jusqu'à 7 unités SCSI - temps d'accès de 28 à 11 ms (disques durs QUANTUM en 40 et 80 Mo). L'extension mémoire est entièrement Autoconfig et sans états d'attente.

EVOLUTIVE : La **HC+** peut recevoir des ROMs additionelles pour contrôler, en plus des disques durs, le système de disque dur amovible SYQUEST SQ 44 et la sauvegarde sur cartouches de 150 Mo WT 150 (photo ci-contre).

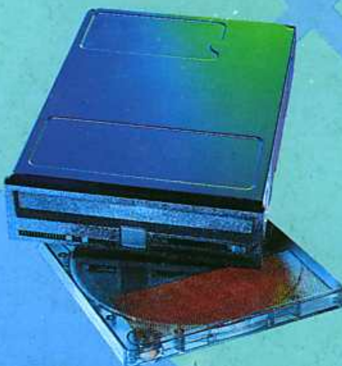
ECONOMIQUE : Le coût d'une **HC+** est dans tous les cas inférieur à celui d'une extension mémoire de 2 Mo et d'un disque dur SCSI de capacité égale (même bas de gamme). Si vous souhaitez acheter un disque dur, renseignez-vous, la **HC+** vous permet d'acquérir 2 Mo de RAM à un prix défiant toute concurrence !!. Si vous pensez utiliser plus de 3 Mo de mémoire, la solution est aussi de GVP... elle s'appelle SR 8 et nous vous la présentons dans ce même numéro.

QUALITE : c'est un produit GVP

GVP WT 150
Sauvegarde sur cartouches magnétiques (streamer)

La sauvegarde et l'archivage de données est un point essentiel dans toute application professionelle. Le streamer WT 150 offre une capacité maximale de 150 Mo formaté propre à la sauvegarde des disques durs couramment employés sur AMIGA. La cartouche magnétique offre la meilleure fiabilité et les coûts les plus bas. Le GVP WT 150 est livré avec le logiciel de sauvegarde **TapeStore®** qui permet de recopier un disque soit dans son intégralité, soit fichier par fichier à l'aide de filtres.

GVP SQ 44
Lecteur de disques amovibles 42 Mo temps d'accès 25 ms



GVP SQ 44
Système de stockage de données alliant les performances d'un disque dur SCSI à une capacité infinie. Chaque disque, d'une capacité de 42 Mo formaté, peut être interchangé en cours d'application grâce aux Eproms spécifiques de GVP.

Le **WT 150** et le **SQ 44** se connectent sur tous les contrôleurs SCSI GVP et sont aussi disponibles en boîtier externe alimenté.

GVP

GRAND SICOB 7

Les produits GVP sont distribués en France par :
CIS. 571, Cours de la Libération 33400 TALENCE - FRANCE
Tel : (33) 56-374-378 / Fax : (33) 56-040-895

Venez voir GVP sur le **stand CIS** au GRAND SICOB du 23 au 28 Avril 90

HALL 6 | ALLEE G

